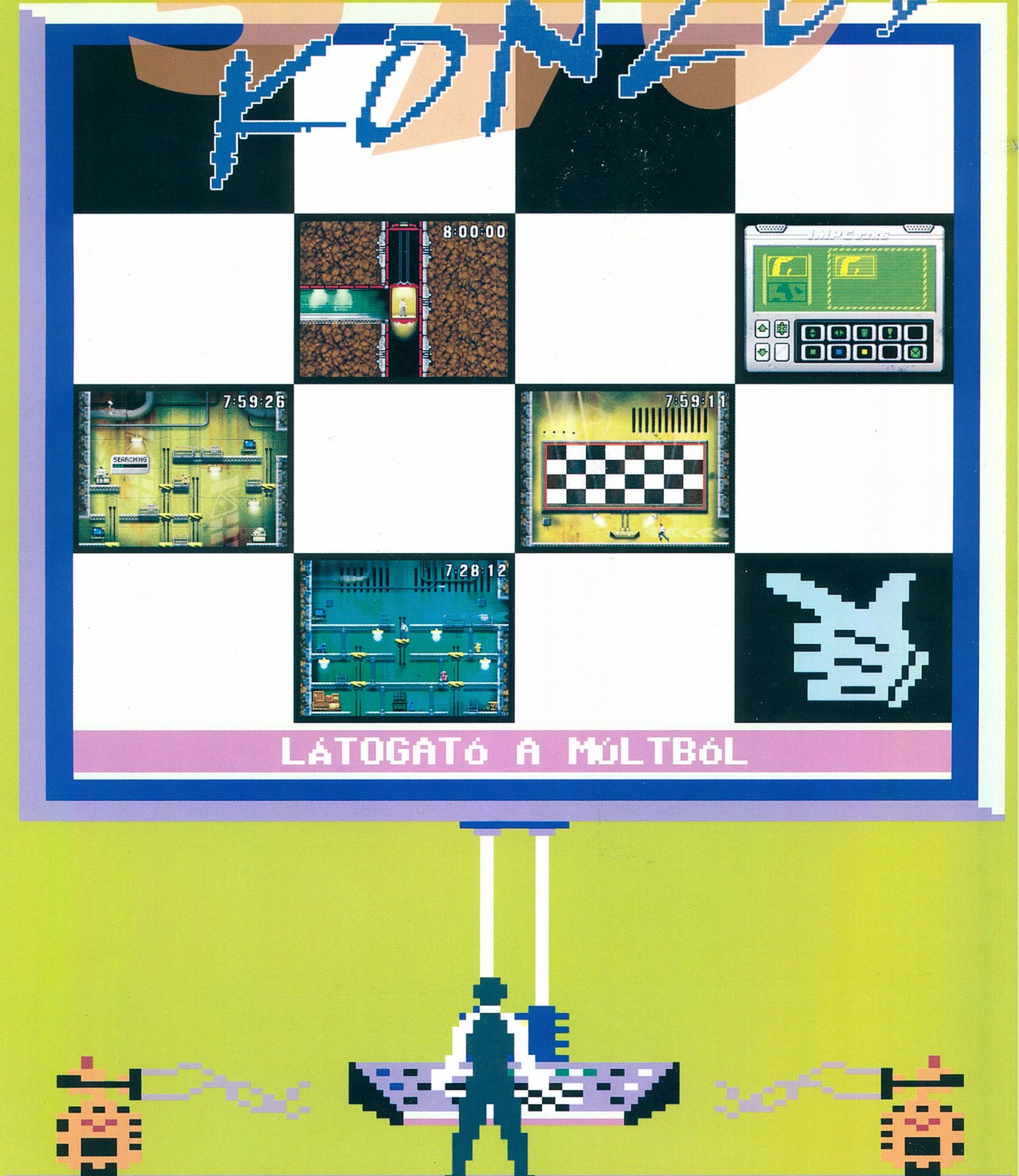
PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

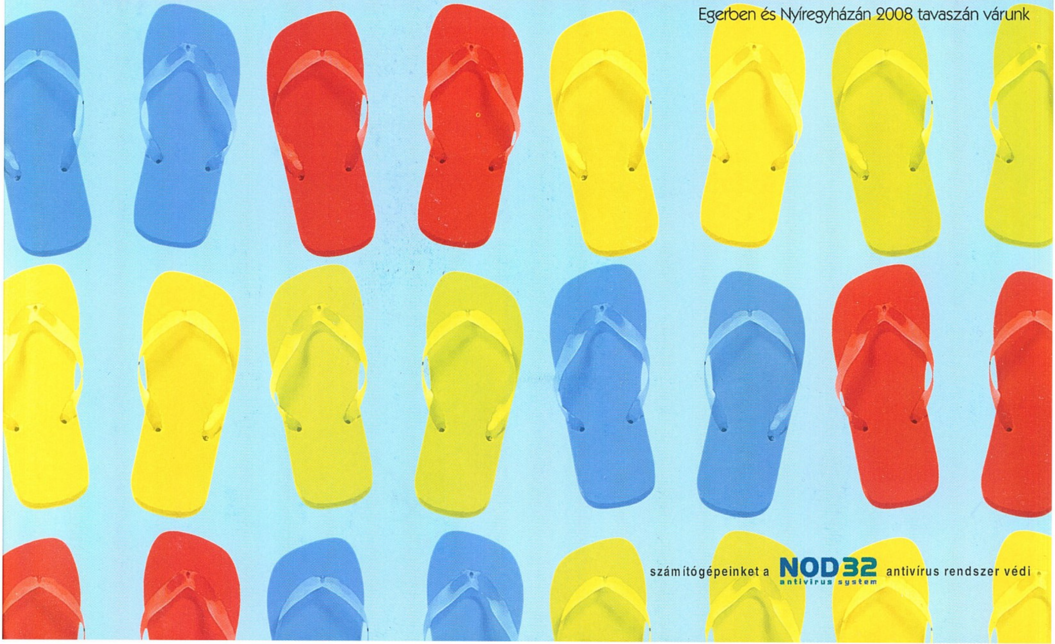
XI. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM, 2007. JÚLIUS - AUGUSZTUS

799,- Ft

576 KONZOL



HAVI TÉMÁNK: SOROZATGYILKOSOK • INTERJÚ: AZ IMPOSSIBLE SZTORI • HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE • SHREK 3 • ODIN SPHERE • TR ANNIVERSARY • MARIO CHARGED FOOTBALL • SHADOWRUN • COLIN DIRT • MONSTER HUNTER PSP




Anime-ajánlók • Manga-inzert • Warcraft • Nattó • Baal • Globál vagy lokál?
07
02
MONDO
JAPAN IS HERE
magazin a japán vizuálkult szerelmeseinek.
új szám az újságosnál.
odaver.
SIVATAGI CUNAMI
TRIGUN: AZ ANIME
A MÁGUS ÉS A MASAMÓD
MIYAZAKI HAYAO ÉS A VÁNDORLÓ PALOTA
VAN ROSSZABB A TANÁROKNÁL
BÚJJ, BÚJJ, SZELLEM!
2007. június • I. évf. 2. szám • 700 Ft
ANIMAX
mondomagazin.hu

tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

playstation 3

wii

xbox 360

playstation portable (psp)

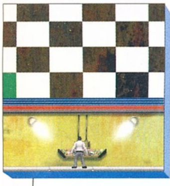
nintendo ds

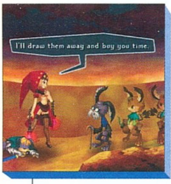


576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Impossible Mission (DS, PSP) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

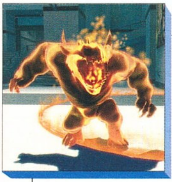
AKTuális »» 107

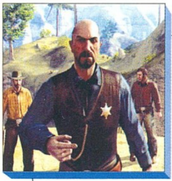
2007. július-augusztus – ismét hegymenetben, tikkasztó kánikulában, mosoly, fütty, fröccs



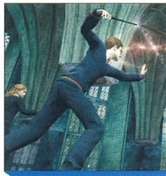


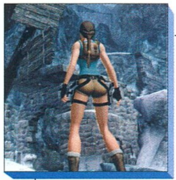


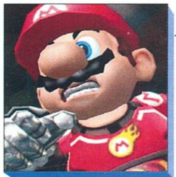


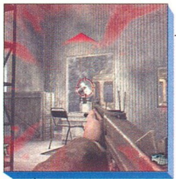


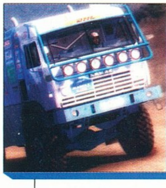














A Tíz év 576 Konzolozás után már alig van olyan sztori, beszólás, oltás és aranyköpés, amit még ne meséltem volna el nektek, de mivel ennyi idő alatt az olvasótábor legalább annyiszor kicserélődött, mint ahányszor alsógatyát cseréltem (háromszor legalább, ennyit látok a sarokba dobva… rég), gondolom nem gáz, ha néha ismétlésekbe bocsátkozom… egyébként is, ismétlés a tudás… *nemléte*. Szóval ez az egész egy olyan biztató szöveg szeretne lenni, mint amilyet Leonidász király (ez nem én vagyok, én az okos púpost játszom) mondott a kockahasú, pajzs mögé lapuló embereinek (ezek lennétek ti), mégpedig abból az okból, hogy a jelek szerint mégis igaz a hír, az univerzum egyetlen örök folyamata a változás, véget érni látszik az év eleji nehéz időszak, és végre megint dúskálhatunk majd a jobbnál-jobb játékokban mi, megszállott játékosok.

Teljesen egyértelmű, hogy a Playstation 2, az Xbox, és a Gamecube diadalútjának fénykorában topon volt a konzolvilág. Tonnaszám érkeztek a kiváló stuffok, a fejlesztők úgy ismerték a gépeket, mint a saját tenyerüket, sikert sikerre halmoztak, mi pedig gyarló ember módjára hamar beleszoktunk a jóba. Most, hogy megértük egy újabb generációváltás krízishelyzetét, és a vele járó korai programínséges időszakot, látható: a csúcsról már sehova nem vezet az út, csak lefelé, pontosan úgy, mint a hullámvasúton, viszont ha véget ért a zuhanás, fel lehet lélegezni, mert ismét hegymenetbe kapcsolunk. Petárda, tűzijáték, pezsgőpuki!

Persze a baj nem jár egyedül. Időközben kis hazánk folyóiratpiaca is egy elég szomorú mélyrepülésen ment keresztül, amúgy globálisan, ami annyit jelent, hogy riasztó mértékben esett vissza az újságok eladása, ergo butul a nép, nem olvasunk, nem költünk a nyomtatott sajtóra. Hazudnék, ha azt mondanám, ez minket nem érintett, mert igen. Gondolkoztunk, mi legyen, de a gép megint csak azt dobta ki, hogy egy ilyen erős rajongói bázissal rendelkező újságot életben kell tartani, így hát ha ott kint esik is a nívó, mi nem tehetünk mást, szorosabbra húzzuk a nadrágszíjat, és ahelyett, hogy bedobnánk a törölközőt, inkább megtöröljük vele izzadó homlokunkat, és vadabbul merjük a vizet a hajóból, miközben ti eveztek tovább. No para, előbb-utóbb csak feltűnik a szárazföld, és kifeküdhetünk együtt a hófehér homokra.

Remélem most már mindenki kellőképp emelkedett hangulatba került, itt az idő, hogy beteljesedjen az ősi jóslat, miszerint a konzolok istene nem azért teremtette a különböző gépeket, hogy bálványozzuk őket, és véres, tépett zászlóik alá tömörülve rázzuk az öklünket a *másik oldal* felé, hanem azért, hogy mindenki vegyen egy gépet, mindegy milyet, aztán kölcsönadja a barátjának, az meg neki az övét, hogy később nevetve bokszolhassunk egymás vállába, és boldogan oszthassuk meg egymással játékélményeinket.

Mi ezt a remélhetőleg rövidesen beköszöntő boldog békeidőt most ezen a nyáron azzal ünnepeljük meg, hogy egyrészről véglegesítettük a Konzol külsejét, másrészről borzasztó bitang tartalmat hoztunk össze. Elkészültek a rovatfejlécek és némileg átalakultak a stílusok, a Tartalom és a Hírek új dizájnt kapott, a teszteknél pedig állandósult a megnövelt karakterszám (most 6 ezer), kisebbek lettek az illusztrációk, és több a kép – ahogy kértétek. A tartalmat tekintve – és a cikkeket olvasva – most nagyon elégedett vagyok. Rég került be ennyi jó írás a Konzolba egyszerre. Nem is emelek ki senkit név szerint, szerintem most mindenki extramaxi kitett magáért.

Nincs is más hátra, mint hogy kipattintsatok egy pokrócot a fűre, kifeküdjetek a napra, bontsatok egy jó hideg italt, és nekiálljatok olvasni. Hagyjátok a légkondis szobát, kapcsoljátok ki a tévéket, porosodjanak a DVD-k, hadd aludjanak most a gépek is. Pihenjetek, szórakozzatok, csajozzatok, pasizzatok, bulizzatok orrvérzésig. Engem a **Szigeten** megtaláltok valamelyik bokor alatt… Szegasztok gyíkok, én leléptem, találkozunk szeptemberben!

Martin a gyík

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.

3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.

5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.

6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!

8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!

10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



FALLOUT 3 (X360, PS3)

Fallout. Legenda. A PC-s szerepjátékok aranykorának (a kilencvenes évek közepéről van szó) egyik csúcsteljesítménye, az Interplay mesteropusza, és… ehhh, nem dobáljuk tovább egymás hátára az epikus jelzőket, a két Fallout epizódnak mindenképpen ott van a helye minden idők legjobb RPG-i között. Poszt-apokaliptikus környezet, az emberiség a maga ásta gödör legmélyén, az atomháború túlélői földalatti táborokban, vagy a lerombolt nagyvárosok romjai között próbálnak meg embernek maradni – nem sikerül mindenkinek. A Fallout játékok nem a hőstettekről, nagyhatalmú varázstárgyakról, vagy világmegmentő akciókról szólnak – sokkal inkább a túlélésről, az erőszakról és az emberben lakozó állatról. Ne cifrázzuk: Mad Max, kérem alássan, kevesebb autózással, de abszolút autentikus hangulattal. Meg jó sztorival, és remek, kellően sötét poénokkal. Vagyis: tényleg legenda, a maga mái lelkes rajongótáborával, akiknek nagyjából azt jelenti a harmadik rész felbukkanása, mint ha holnap a Sega bejelentené a Shenmue 3-at…

Legendákat folytatni nehéz, a harmadik epizódot fejlesztő Bethesda (ESIV: Oblivion) pedig tudja ezt. Az eredeti Fallout-tok izometrikus nézetet használtak, a harmadik rész modernizál, és többféle perspektívát kínál: az Oblivionhoz hasonlóan játszhatunk FPS nézőpontból, de rendelkezésünkre áll többféle harmadik személyű látószög is – a Bethesda keményen átdolgozta a legutóbbi Elder Scrolls „nézd a hátam" kameráját, ugyanis nagyon nem voltak megelégedve vele (mi sem), az új virtuális operatőr ügyesebb és okosabb, mint az elődje.

Az Oblivionnal való hasonlóság itt nagyjából véget is ér, azaz majdnem véget ér – a **Fallout 3** ugyanis az Oblivion felpiszkált motorját használja. A karakter-generálás teljesen egyedi módon zajlik: megszületsz (anyuci belehal az eseménybe), aztán elkezdesz csepereдни az otthonodul szolgáló földalatti atombunkerben, a Vault 101-ben. Cseperedsz, és kiválaszthatod az erősségeidet és a gyengéidet, majd megkapod életed első könyvét, ebből pedig a tulajdonságaidat ollózhatod össze: a kiválasztott három főtulajdonság (a tizennégyből) a többinél ütemesebben fejlődik majd.

A harcrendszer (neve is: V.A.T.S. – Vault-tech Assisted Targeting System) érdekes hibrid: alapesetben valós időben zajlik, igény szerint lövöldözhetsz akár FPS nézetből is, de az akció bármikor megállítható – ilyenkor használhatod fel mindenféle speciális huncutságra az előző epizódokból ismert akciópontjaidat, ha kifogytál belőlük, megint marad a valós idejű harc. A lövöldözés nem agyatlanul megy, az ellenfeleid egyes testrészei külön becélozhatók lesznek (a fejlövés most is brutális vér és agyvelő zuhatagot eredményez). Ugyanezt az ellenfeleid is képesek lesznek megtenni, és használni is fogják, ha sarokba szorítod őket…

Újabb visszatérő a korábbi részekből: KARMA szisztéma, a Fallout 3 hírnevet (vagy hírhedtséget) érdemelhetsz ki – a világot benépesítő karakterek ennek megfelelően viszonyulnak majd hozzád. A harmadik rész alapvetően egyszemélyes játék (multi nincs, és nem is lesz), de ez nem jelenti azt, hogy egyedül kell majd kolbászolnod a kalandjaid során – jó pénzért (vagy jó dumával) segítőket toborozhatsz magad mellé.

A Bethesda elmondása szerint a Fallout 3 bejárható területét, valamint a karakterek számát kicsit megnyesték a hírhedten







kiterjedt Oblivionhoz képest – ennek fejében viszont minden szebb, jobb, részletesebb és kidolgozottabb lesz, több izgalommal, és kevesebb üresjárattal. Az Oblivion „veled együtt lépnek szintet a szörnyek" rendszerét kihajították az ablakon, azaz lesznek a kezdő karakterek számára nagyon nem ajánlott, határozottan halálos ellenfelekkel teletömött területek is, a hová csak hosszas tápolás után érdemes bedugnod az orrod (…különben leharapják). A történet ráadásul sokfelé ágazhat, a játékban véghezvitt cselekedeteidtől függően potenciálisan kilenc – tizenkét féle befejezést nézhetsz végig.

Megjelenés? A premier még odébb van, a Bethesda közel két éve dolgozik a játékon, és még szükségünk van egy erős esztendőre – a Fallout 3 2008 őszén érkezik, (a PC mellett) Xbox 360 és PS3 platformokra.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS (X360)

A **Dark Messiah of Might and Magic** tulajdonképpen nem új játék: az Ubisoft „újraélesztési kísérlete" (nem magukat akarták újraéleszteni, hanem a régóta futó, és kissé megkopott Might and Magic szériát) tavaly jelent meg PC-re. A sorozat korábbi epizódjai nagy többségükben a klasszikus „kardos-varázslós-sárkányos" szerepjátékok vonalát erősítették, a Dark Messiah azonban elszakadt a korábbi stílustól, leginkább a környezetet, és a hangulatot tartotta meg az előzményekből, és inkább az akciódúsabb izgalmakra koncentrált. Vagyis: vérbeli akció RPG volt a drágaszág, saját szemszegő nézőponttal és igen decens grafikai körítéssel – a játék alatt a Half-Life 2-t is hajtó Source motor az igényeknek megfelelően átszabott verziója duruzsolt.

A sztori szerint az egykor békés, mostanság viszont roppant veszélyes Ashan világát fenyegeti a Gonosz – azaz maga a rettenetes Sötét Messiás. Hősünknek őt kell elagyabugyálnia, persze nem rögtön, hanem az alsóbbrendű gonoszok elfenekelése után. A Dark Messiah érdekessége, hogy kvázi szabadon választhatod meg a játékstílusod: a megfelelő képességek fejlesztésével lehetsz hatalmas baltát lóbáló harcos, az árnyékban osonkodó, tőrökkel és nyílvesszőkkel dolgozó merénylő, vagy tűzlabdákat és mindenféle pusztító varázslatokat hajigáló mágus – vagy akár mindhárom egyszerre, a sokszor hasznos











„mindent tudok, de semmit sem tudok igazán" utat követve. A harcok értelemszerűen valós időben zajlanak, a fegyverekkel nem csak ütni (többféleképpen) hanem védekezni is tudsz. A nagy vagdalkozást és varázsolgatást a továbbjutást nehezítő, a környezet szerves részét képező „feladványok" színesítik, sőt a Source motorba beépített akkurátus fizikai modellezésnek köszönhetően akár harc közben is kihasználhatod a tereptárgyakban rejlő (szadista!) lehetőségeket. Példa: nagy, tonnás kőtömb, kötelekkel kifeszítve, az őrök előtte mászkálnak – na, vajon mit tesz ilyenkor a ravasz kalandozó? Igen, elvágja. És igen, jól megdöglendenek majd tőle a rosszarcúak. Tényleg csak kiragadott példáról van szó, a Dark Messiah számos hasonló lehetőséget kínál.

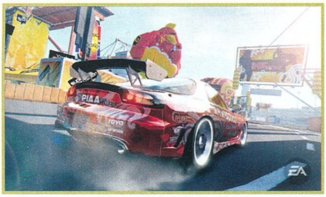
Miben különbözik a 2006-os PC változattól az Xbox 360 verzió? Először is a kontrollerre hangolták az irányítást, másodszor pedig felpörgették az akciót – többet, és intenzívebben fogunk harcolni, mint PC-n. A tartalom is bővítésre került, az egyébként sem rövid (tizenkét fejezetre bontott) single player porció három új pályával gazdagodott, a játék multi szekciójában pedig több (egyelőre nem tisztázott, hogy *mennyivel* több) helyszínt üdvözölhetünk. A multi egyébként is megér egy misét, igazi többszereplős fantasy csihi-puhi, többféle játékmóddal, csapatjátékokkal (a Human és Undead oldal közül lehet választani) és választható kasztokkal (íjász, pap, mágus vagy lovag).

A megjelenés még odébb van: a Dark Messiah of Might and Magic: Elements premierjét 2008 márciusának legvégére tervezi a Ubisoft.

NEED FOR SPEED PROSTREET (MULTI)

Az Electronic Arts Need for Speed sorozata végkép átment éves megjelenésű játékszériába: az első Underground óta nincs megállás, minden évben (minden ősszel) bizton számíthatunk egy új NFS megjelenésére – pont úgy, ahogy minden ősszel kapunk új FIFA-t, vagy Tony Hawk-ot. A 2007 utolsó traktusára időzített epizód a **Need for Speed ProStreet** címre hallgat – már maga a cím is sokat elárul. Például azt,







hogy négy játék (a két Underground, a Most Wanted, meg a Carbon) az EA igyekszik lehajtani az illegális / szinte mindig sötét van / tuningolunk országútról, és új, izgalmasabb ösvényekre kormányozni a sorozatot. Az új ösvény első kilométerkövénél pedig egy „több realizmus" tábla fogadja majd az érdeklődőket. A Need for Speed persze nem megy át Gran Turismo-ba, vagy Forza Motorsportba, egész egyszerűen nem lesz annyira, veszettől, durván árkád, mint amilyen pl. a Carbon volt. Összefüggő, filmbejátszásokkal meglocsolt, viszonylag lineáris sztorimód helyett a ProStreet úgynevezett „versenyhétvégéket" kínál. A hétvégék egy-egy versenyt / versenysorozatot takarnak, a világ különböző egzotikus lokációin elszórva – versenypályákat, nem nagy, nyitott területeket, mint korábban.

A realisztikusabb helyszínekhez valósághűbb vezetési és fizikai modell párosul – és a tuning sem marad ki. Annyira nem, hogy az EA idén külön, kiemelt hangsúlyt fektet a kocsik bütykölésére, állításuk szerint a Carbonban bemutatkozó „Autosculpt" opció minden eddiginél robosztusabb formában, tonnányi új lehetőséggel megtömve tér vissza. A tuningon kívül a multiplayer versengésnek is megadják a módját: erről részleteket ugyan még nem nagyon árultak el, de a fejlesztések irányvonaláról azért beszéltek pár szót – az ebből leszűrhető információk szerint komoly közösséget szeretnének kovácsolni a NFS ProStreet köré, aktív autófestőkkel- és bütykölőkkel, plusz kocsi eladási / csereberélési lehetőséggel







Ami szintén változik: a grafika. Az új NFS motor a nagy, nyitott városi környezet terhét ledobva a korábbinál jóval részletesebb vizuális élményt nyújt, az autók több poligonból állnak, sokkal több a tereptárgy, és a versenyeket igazán látványossá tevő effektekkel (leginkább az igen látványosra sikerült füsttel) sem bánnak majd szűkmarkúan.

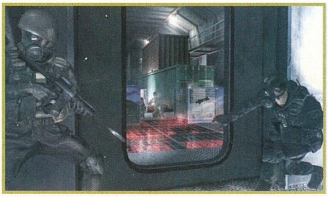
Az NFS rajongók (meg az Underground vonalba már beleunt korábbi hívek) november magasságában járulhatnak a kasszákhoz, platformválaszték lesz bőven – az NFS ProStreet X360-ra, PS3-ra, PS2-re, Wii-re, NDS-re és PSP-re egyaránt meg fog jelenni.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (X360, PS3)

A Need for Speednél éves sorozatról beszéltünk – most már a Call of Duty-t is nyugodtan besorolhatjuk ebbe a kategóriába. A 2005-ben megjelent második részt tavaly követte a harmadik, idén pedig a negyedik – a szóbeszéd szerint az Activision a jövőben is tartani kívánja magát a tempóhoz, a páratlan években az első / második / negyedik részt elkövető Infinity Ward szállítja a soros folytatást, a párosakban pedig a harmadik epizóddal debütáló Treyarch.

Elég egy pillantást vetni a negyedik rész alcímére, és máris találunk rációt a pletykában: **Modern Warfare**, azaz modern hadviselés – a Call of Duty könnyes búcsút int a második világháborúnak, és modern, jelenkori vizekre evez. (Ha megenged az olvasó némi személyes véleményt: teljes mellszélességgel támogatjuk a döntést, a világháborús játékok tartalmilag nagyjából egy éve érték el nálunk a „no, ennyi talán elég is lesz ebből egyelőre" pontot). A Call of Duty 4 hangsúlyozottan *modern* harcterekre kalauzol, azaz nem a közeljövőbe – ez itt 2007, még akkor is, ha a játékban ábrázolt konfliktus a képzelet szüleménye. Fikció, igen, de annyira azért nem rugaszkodik el a valóságtól: a CoD4 sztorija szerint egy közel-keleti diktátor + szövetségese szűri össze a levet egy orosz rosszemberrel + annak szövetségesével – a hangzatos szalagcímekben gondolkodó sajtótól rögtön meg is kapják a „Négy Lovas" (mármint: az apokalipszis négy lovasa) titulust.









Nem csak az ellenfelek lesznek többen, hanem a játszható karakterek is. A jó Call of Duty-s hagyományoknak megfelelően ezúttal is különböző nézőpontokból vívhatjuk meg a háborút – a brit SAS kommandós orosz barátainknál akciózik, míg az amerikai tengerészgyalogos a közel-keleti utcai harcok izgalmaiba kóstolhat bele. Az Infinity Ward a hírek szerint tovább csavarja a formulát: állítólag egy-egy szekvencia erejéig az ellenérdekelt fél bőrébe is belebújhatunk...

A modern konfliktus modern fegyvereket jelent: az ígéretek szerint széles, és realisztikus fegyverválaszték várja a virtuális katonákat. A játék egyik legfontosabb aspektusa, a grafika is sokat változik: a CoD 3 a második rész felpiszkált motorját használta, a negyedik rész nagyobbat (mit nagyobbat, óriásit!) ugrik előre a vizuális fronton. A régi motor repült, az új pedig valami átkozottul jól néz ki. Annyira jól, hogy jó esélyel pályázik a „jelenlegi generáció legdögösebben kinéző játéka" címre. A fejlesztő srácok elmondták, hogy ők tulajdonképpen már a nyitócímek minden búja-baja (nem végleges fejlesztői hardver, időkorlátok) által sújtott második résszel is meg voltak elégedve grafikailag, de aztán úgy istenigazából nekifeküdtek az új vasaknak – és alaposan kipasszírozták belőlük a teljesítményt. Apró példa a CoD4 által felvonultatott vizuális arzenálra: még a kilőtt golyók is realisztikus árnyékot vetnek...

Az Infinity Ward a játék másik fontos porcióját, a multiplayert sem hanyagolja el – már csak azért sem, mert a CoD2 kerek egy évig vezette a legnépszerűbb Xbox Live játékok ranglistáját. Konkrét játékmódokról még nem beszélnek, de annyi biztos, hogy több újításra is számíthatunk – például a multiban használható speciális tulajdonságokra. Nem kell megijedni, nem villámokat szórni, vagy repülni nyílik lehetőségünk, a speciális mozdulatok erősen kapcsolódnak a játék militáns témájához. Lesz belőlük egy tucat, a meccs elején kell kiválasztanod, hogy melyiket „viszed magaddal". Kiragadott példák: a „Last Stand" tulajdonság a halálod előtt ad még pár szabad másodpercet, amikor pisztolyt rántva végezhetsz az ellenfeleddel. A „Mártír" még durvább: ha meghalsz, automatikusan kicsúszik a kezedből egy kibiztosított gránát... Lesz olyan tulajdonság, amivel belehallgathatsz az ellenséges csapat rádió-kommunikációjába, és lesz olyan is, melynek segítségével kétszer olyan gyorsan cserélsz tárat.

Megjelenés? A Call of Duty 4 az őszi zsongásban landol, Xbox 360 és PS3 platformokon – az eddig látottak alapján az idei kötelező beszerzések listáját gyarapítva.

EA PLAYGROUND (WII, NDS)

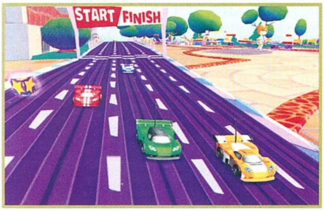
Az Electronic Arts is szeletet kér magának a finom, és roppant jövedelmező Wii-s „csináljuk jópofa és könnyen kezelhető játékokat az eseti játékosoknak" tortából. Az ilyen próbálkozások mostanság leginkább különféle minijáték-kollekciókban szoktak kicsúcsosodni – az EA sem tesz másképp, az **EA Playground** azt nyújtja, ami a címében is olvasható – játszótér mindenkinek.

A hangsúly a „mindenkinek" szón van. A Nintendo a Mii-ket küldte harcba a Wii Sports-ban, az EA pedig nagyfejű, kellően









rajzfilmesre formált gyerkőcökkel próbálkozik – a saját karakter (mondjuk Sims-szerű) kialakításának lehetőségét ugyan hivatalosan még nem erősítették meg, de élünk a gyanúperrel, hogy lesz benne ilyen, mert nagyon illik hozzá.

A kollekció jó sok játékot tartalmaz majd, pontos szám még nincs, de az ígéretek szerint sem mennyiségre, sem, a változatosságra nem lesz panasz. Amit biztosan megtalálunk majd korongon: kidobós, tapadókorongos egymásra lövöldözés (ha van külön neve a ennek a „sportnak" jelezzétek, mi nem tudunk róla) és verseny kis, rádióirányítású autókkal. Minijátékgyűjtemény nem létezhet multiplayer támogatás nélkül (az ilyesmit egyedül bűn játszani), az EA Playground sem nélkülözi a csoportos mókát, egyszerre négyen ugorhatunk majd egymásnak – online támogatás a dolgok jelenlegi állása szerint nem nagyon lesz (kár), marad a közös, képernyő előtti hancúr. Az irányítás a fejlesztői szándék szerint egyszerű lesz, de nagyszerű, és persze könnyen tanulható – ennek némileg ellentmond, hogy a demózott játékok többsége a Wii irányító-páros mindkét tagját használta, ami nem feltétlenül a Wii Sports közkedveltségéhez nagyban hozzájáruló „egygombos" kezelhetőség irányába mutat – de ezt majd meglátjuk.

A Electronic Arts ősszel dobja piacra a játékot, nem csak Wii-re, hanem vele párhuzamosan Nintendo DS-re is.

WORLD IN CONFLICT (XBOX 360)

Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy kezd felvirradni a valósidejű stratégiák napja a konzolokon – a korábban erősen PC exkluzív, konzolokra csak nagy ritkán átvándorló zsáner komolyan kezdi megvetni a lábát kedvenc otthoni masináinkon is. A Konzol júniusi számának hírrovatában számoltunk be a Ubisoft által gondozott EndWar (2008 elejére datált) érkezéséről, most pedig egy másik reményteljes versenyzőt van szerencsénk bemutatni – ő lenne a **World in Conflict**.





Miért süllyedt konfliktusa a világba, na miért? Mert támadnak a gonosz oroszok, azért. Illetve: támadtak, a World in Conflict majd' két évtizeddel pörgeti vissza a történelem óráját. 1989-ben járunk a Szovjetunió éppen összeomlóban, de... a nagy összeomlás előtt még egy utolsó az orosz medve, a szovjet katonai arzenál rászabadul Európára. Amerika persze közbelép, egy dologra azonban nem számítanak: a ravasz oroszok villámgyorsan megnyitják a második frontot – partra szállnak az Államokban, és elkezdik az Amerikai Álom szisztematikus felszámolását.

A konfliktus adott, lássuk a fegyvereket: a World in Conflictot fejlesztő svéd Massive Entertainment (RTS veteránok a srácok, ők gondozták pl. a Ground Controll sorozatot) korhű (értsd: a nyolcvanas évek katonai technológiájának megfelelő) gyilkoló eszközökkel pakolták tele a játékot – a tankoktól a gyalogságon és a tüzérségen át a légierőig. Csavar: a WiC-ben nem kell bázist felhúznod, épületeket és egységeket legyártanod, és bányászni sem bányászol semmit. Adott számú haderővel indul minden csata, a stratégiai fontosságú területek elfoglalásáért pontot kapsz, a pontokért pedig utánpótlást vásárolhatsz. Egyszerű, de remek szisztéma ez, a „gazdaság" menedzselése helyett a taktikára, és az ügyes manőverekre helyezi a hangsúlyt.

Két dolog fogja igazán eladni a World in Conflictot: a grafikája és a többjátékos módusza. A grafika NAGYON komoly, a legszebb RTS a porondon, a területek és egységek kidolgozottságát akár még egy third-person akciójáték is megirigyelhetné. A svéd fiúk egyik legszívesebben demózott látványossága







a atomcsapás (ilyet is lehet, igen). A robbanás, a lökéshullám, a gombafelhő, a pusztítás – mind ott vannak a szeren, a World in Conflict pályái tényleg porig / földig rombolhatók.

A multi módusz különlegessége abban áll, hogy csapatosan harcoltok egymás ellen, és megoszthatjátok a feladatokat – méghozzá hadnemek szerint. Külön ember irányítja a gyalogságot, egy másik a tankokért felelős, a harmadik pedig a légierőt kommandírozza. Csapatmunka a javából, és remek „tényleg úgy működünk, mint ez igazi hadsereg" feelinget kölcsönöz az epikus multiplayer ütközeteknek.

A World in Conflict PC verziója októberben jelenik meg (ha a konzolok mellet van otthon játékképes PC-d, fuss egy kört a Konzol megjelenésekor már futó multi bétával), ezt november végén követi az Xbox 360 verzió. Várjuk.

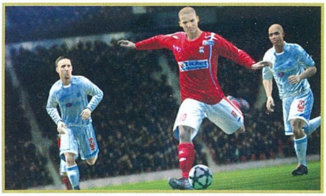
FIFA 08 (MULTI)

Vannak bejelentések, amikre bizton számíthatunk: az Electronic Arts évente jelentkező focis szériája is ilyen. A **FIFA 08** idén ősszel érkezik, és a létező összes, jelenleg életképes platformot betámadja: jön Playstation 2-re és Playstation 3-ra, PSP-re, NDS-re, Wii-re, Xbox 360-ra, PC-re, sőt, még mobiltelefonokra is.

Mire számíthat a rendes évi frissítést tűkön ülve váró egyszeri FIFA-rajongó? Nos, a frissített statisztikákon, és a megszokott ígéreteken kívül (jobb lesz a grafika, jobb lesz az animáció, és persze jobb lesz a fizika) elsősorban a 08-as számjelű felvonásban debütáló „Be a Pro" módusz adhat okot komolyabb izgalmakra. Itt egy profi focista karrierjének szinte összes aspektusát figyelemmel kísérhetjük és irányíthatjuk, az edzésektől kezdve a szponzorszerződéseken át a győztes bajnokságig és az alapos szteroid-kúrákig – bár ez utóbbit most találtuk ki, hogy tényleg izgalmasnak tűnjön a dolog.

A tartalomra valószínűleg nem lesz panasz, az EA által (még jó hosszú évekig) exkluzívan birtokolt FIFA licenc ismét maximálisan kihasználásra kerül – teljes a hadrend, hatszázhúsz csapat, harminc bajnokság, és több mint tizenötezer játékos várakozik a korongon.

Külön említést érdemel ugyanakkor a Wii verzió: a gép késői (decemberi) premierje okán az EA nem adott ki tavaly FIFA-t







Wii-re, idén viszont fog, átszabott irányítással és játékmenettel. A Wii-s **FIFA 08**-ban ugrik a korábban megszokott „oldalról / döntve" perspektíva, az akciót felülről / döntve szemléljük. Miért? Mert így esik kézre / így látható át a legjobban a mozgásérzékelős irányítás: a passzoláshoz egy gyors, a megfelelő irányba tett csuklómozdulat szükséges, a célzott rúgások irányát és erejét egy "ásó" mozdulattal (minél mélyebbről és hosszabb indítod annál erősebb / magasabb lesz) szabályozzuk, és bedobások is a való életben véghezvitt mozdulatsort mímelik. Kíváncsian várjuk, hogy gyakorlatban miként működik a dolog…

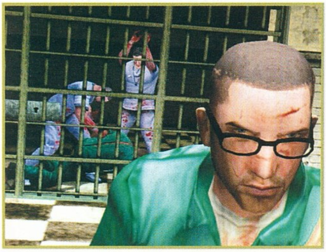
APRÓLÉK

>> Júliusi apróhíres rovatunk első híre nem is annyira apró, sőt, nagyon nagy, de sebaj, megéri a nyomdafestéket, mert tényleg érdekes és elgondolkodtató eseményről / jelenségről szól.

A hónap legszaftosabb botránykrónikáját ugyanis kétségtelenül a **Rockstar**, és a **Manhunt 2** szolgáltatta. A játék kálváriája június végén, nem sokkal a július közepére tervezett (PS2, Wii és PSP) premier előtt kezdődött. Történt ugyanis, hogy a videojátékok korhatár-besorolásáért felelős brit BBFC visszadobta a Manhunt 2-t: véleményük szerint a játék minden határon túlmenően erőszakos és szadista, éppen ezért nem kaphat korhatár-matricát, vagyis megtagadták a besorolását. Ez pedig azt jelenti, hogy a Manhunt 2 nem jelenhet meg az Egyesült Királyságban. Mint kiderült, nem csak ott, hanem a szomszédos Írországban sem: az ír hatóságok egyetértettek az angol kollégák véleményével – a játék itt is tiltólistára került.

Kellemetlen? Az bizony, és a feketeleves ekkor még hátravolt: az angol és ír tiltás másnapján az amerikai ESRB (ők a helyi korhatár-kiosztók) döntött úgy, hogy a Manhunt 2 nem kívánatos vendég az amerikai játékboltok polcain – a játék a lehető legszigorúbb, „AO" (Adults Only, Kizárólag Felnőtteknek) besorolást kapta. „És ez miért baj, felnőtteknek való játék, akkor majd csak felnőttek veszik, és kész" – értetlenkedhet az olvasó. A dolog az Államokban másképp működik: az AO besorolás a játék kereskedelmi halálát jelenti. A nagy bolthálózatok (Target, Wal-Mart) és a játékboltok (EB Games, Gamestop) ugyanis nem hajlandóak a polcaikra pakolni az AO matricás játékokat. Soha, semmilyet. Ha Amerikában akarsz játékot megjelentetni, és AO besorolást kapsz, gyakorlatilag egyetlen lehetőséged marad: a saját honlapodon, vagy kisebb, bevállalósabb webáruházakon keresztül árulod a cuccot – azaz ne számíts komoly eladásokra, valószínűleg a kutya sem fogja megvenni a portékádat.





A Rockstar előtt ráadásul ez a kapu is bezárult: a Manhunt 2 konzolos játék, ott pedig az jelenhet meg, amire a konzolgyártó rábólint. A Sony és a Nintendo viszont nagyon nem szereti az AO-t, annyira nem, hogy köszönik, de egyáltalán nem kérnek belőle – ilyen játék nem kaphat engedélyt tőlük.

Mit tehet ilyenkor egy kiadó, miután sokmillió dollárt csorgatott egy multiplatform fejlesztésbe? Nagyjából azt, mint a Rockstar: először értetlenkedtek egyet („szerintünk nem AO, hanem simán Mature kategóriás, mint minden más erőszakos játék"), aztán a művészi szabadságra hivatkoztak, végül pedig beletörődtek az elkerülhetetlenbe – a Manhunt 2 júliusi premierjét bizonytalan időpontra halasztották, jelenleg pedig „vizsgálják a további lehetőségeket".

Mik ezek a lehetőségek? Leginkább az öncenzúra: a Manhunt 2-t alaposan megvágva, az erőszakot az elvárt szintre finomítva újra futnak egy kört a hatóságoknál a számukra kedvezőbb besorolás reményében. Vagy kidobják az egészet a kukába… **(Na ne mááár, elemnt mindenkinek az esze? Martin)**

>> A Manhunt 2 betiltásán kívül akadt más botrány is a közelmúltban – bár ez inkább tragikomikus, mint valós jelentőséggel bíró konfliktus. A lényeg: az anglikán egyház felfedezte magának a PS3 nyitókínálatának oszlopos tagját, a **Resistance: Fall of Man**t, annak is egy rövidke ötperces jelenetét: a főhős több társával kétségbeesett tűzharcba keveredik a manchesteri katedrálisban bóklászó idegenekkel.

Igen, EBBŐL lett botrány: az egyház szerint Sony nem kért, és éppen ezért nem is kapott engedélyt a (valóságban is létező) templom felhasználásra, meg különben is, fegyverek és lövöldözés megszentelt helyen, erkölcsi fertő. A szenzációra és botrányra hagyományosan kiéhezett angol média felkapta az ügyet, a város püspöke, Nigel McCulloch a BBC-nek kesergett egy sort arról, hogy milyen nagy felelőtlenség a Sony részéről „egymásra lövöldöző fegyveres férfiakat" (nem ez történik a játékban, de sebaj) pakolni egy templomba. Az egyház nem állt meg a kesergésnél, nyilvános bocsánatkérésre, és a játék *azonnali visszavonására* szólították fel a Sony-t.

A Sony bocsánatot kért, találkozót kezdeményezett az érintett egyházi vezetőkkel, de a játékot természetesen nem pakoltatta le a polcokról. Az anglikán egyház jelenleg perrel fenyegetőzik, meg kártérítést is óhajtana… szóval belepörgették magukat rendesen a saját, külön bejáratú, a rációt messze elkerülő univerzumukba. Abszurd ügy, kíváncsian várjuk, hogy lesz e per, és ha lesz, mit mond a bíróság. Addig is: tessék betiltani az összes második világháborús lövöldét, tele vannak mindenféle francia és hollandus templomokkal. És lövöldöznek is, a nemjóját! **(Oké, ez már nonszensz. Agyhalál. Szánalom. Martin)**

>> **Gran Turismo 5** apróságok: Kazunori Yamauchi, a *Polyphony Digital* vezére az amerikai Car & Driver magazinnak nyilatkozva elmondta, hogy a GT5 megjelenésére legkorábban 2008 tavaszán lehet számítani, de még ezt az időpontot sem kell kőbe vésni. Egy-egy GT felvonással hagyományosan sokat szöszölő Polyphonynak nem szabott szigorú megjelenési határidőt a Sony, ezúttal is minőségi munkát akarnak végezni, ha több időre van szükségük, megkapják, a játék megjelenése így akár 2008 végéig is csúszhat.

Időre pedig szükség lesz: Yamauchi elmondása szerint egy átlagos GT5-ös autó lemodellezése / létrehozása (egy emberrel számolva) 180 napig tart. Összehasonlításul: a GT3 autó 30, míg az első epizód járgányai egy (!) nap alatt készültek. Éppen ezért valószínűleg nem lesz törés a GT5-ben, a részletes törésmodell (az összes alkatrész modellezése újra, roncsolva) megduplázná a fenti munkaidőt. Yamauchi egy későbbi, letölthető kiegészítő formájában azonban nem zárta ki a ripityára törhető autók megjelenését az új Gran Turismo-ban.

>> Duplázódik a **WipEout**: az idén őszre ígért PSP-s **WipEout Pure** szépen csendben átmászik PlayStation 3-ra is. A Pure PS3 verziója HD grafikát, és a PSP kivetüléssel nagyjából megegyező tartalmat villogtat – lemezes verzió valószínűleg nem készül belőle, a játék a Playstation Networkön, letölthető játékként próbál a sorozat rajongóinak bizalmába férkőzni. Jövőre sem marad futurisztikus száguldás nélkül a PS3 tábor: már készül a WipEout következő „rendes, nagygépes" folytatása, 2008-ra datált megjelenéssel.

>> A **Nintendo** is belecsap az online játékletöltős bizniszbe: Wii-re ugyan eddig is elérhetőek voltak a retro arzenálból válogató klasszikusok, de új, kifejezetten letöltés formájában kínált játékok nem szerepeltek a kínálatban. Most majd fognak: 2008 elején indul a *Wii Software* (Amerikában: WiiWare) kódnevű szolgáltatás – sok, ide fejlesztett „kisebb" játékkal. Az árakat a Nintendo egyelőre nem kommunikálja, gyanúnk szerint az idei E3-on, július közepén fognak előrukkolni bővebb információkkal.

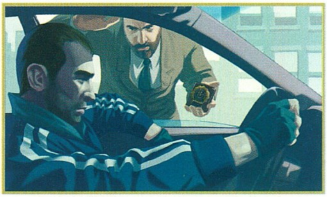
>> Ha már Nintendo: a kiotói kompánia neves celebet szerződtetett a **Brain Training 2** amerikai reklámkampányához – **Nicole Kidman**t. Aki híres színésznő, ugye, meg a tomkrújz ex-felesége, nem mintha ez számítana valamit. Az új Brain Training félperces reklámszpotjában Kidman kisasszony meglepődve veszi tudomásul, hogy agyának kora jelentősen elmarad a valós helyzettől (a valós helyzet esetében 40 év) ezért vad agytornába kezd a Nintendo DS segítségével. Rohannánk DS-t venni azonnal, de már van. Pech.

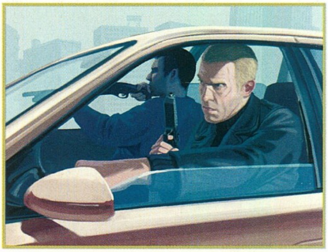


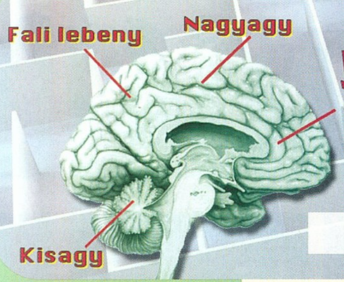
>> Kizárólag Xbox 360-ra érkeznek a **Grand Theft Auto IV** „kiegészítői", azaz később (jó pénzért) letölthető extra tartalmai – jelentett be a Take-Two. A bejelentés után pár nappal a szaftos részletekre is fény derült. A kiadó (a cég pénzügyeit érintő) konferenciáján elhangzott beszélgetésből egyértelműen kiderült, hogy az MS "előre fizet" két X360 exkluzív epizódikus tartalomért, az első csomag 2008 márciusában, a második pedig valamikor a jövő év folyamán (gyaníthatóan nyáron / ősszel) érkezik.

A Wedbush Morgan Securities elemzője, Michael Pachter a next-gen.biz-nek nyilatkozva további részleteket is közöl: Patcher szerint az ötven millió (vagy inkább: kétszer 25 millió) egyfajta előleg. A Microsoft előre kifizeti a Take-Two-nak a kiadó a letöltésekből származó várható hasznát, azaz garantálja, hogy a X360 exkluzív bónusz-tartalom legalább ennyi pénzt termel majd a kiadónak. Ravasz!

Liquid







A Hónap Témája

SOROZATGYILKOSOK

:: bevezető ::

Legutóbb egy biológiából kettesre érettségizett David Attenborough alaposságával sikerült egy fajelméleti mesterkurzus során definiálni a gyűjtőt, mint állatfajtát. (Sznobériai tigris.) A borsos árú szoftver-táplálékok után most az etetőiket vizsgáljuk meg (és mielőtt a szimbolisták gyöngye, Rimbaud elkezdene propellerként forogni a sírjában, megpróbálok emberül beszélni); mai okoskodásunk alanyai a konzol-ritkaságok, a tömeggyártásba sosem került prototípusok, a speciális kiegészítők, esetleg extra funkciókkal fűszerezett alapgépek. Odébb van még a fűtési szezon, hátha akadnak páran, akik nem a kandallóban akarnak elégetni több ezer dollárt ebben a harminchat fokos fagyban. Csoportosítás: cégek és gyártók szerint, hozzávetőleges kronológiai sorrendben.

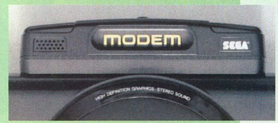
:: sega ::



Megadrive Modem



Mega Net Modem



Megadrive Modem



HiSaturn Navi

A Sega sorsát leíró bonyolult képletből a zárójelek, négyzetre emelések és köbgyökök utáni egyszerűsítésből az jön ki, hogy a fejesek tisztán egy vétséget követtek el konzolbirodalmi terjeszkedésük során (ami végül kis pofájuk összetörésébe torkollott): nem figyelték, hogy mit mutat a naptár. Nem vették figyelembe a korkövetelményeket, az időt. Egyszer megkésve kullogtak a trendek után, máskor pedig olyanokat teremtettek, amire a piac még hírek szintjén sem volt felkészülve. Most megláthatod, mit is tudnak: és hogy a bizonyítékok szögek egy koporsóban, vagy non-official érdemrendek, azt már te döntöd el.

KORAI ÖRÖM

Sokan hajlamosak a konzolos online multiplayer játék vörös (gyengébbek kedvéért: úttörői) kendőjét a Dreamcast nyakára tekerni, és ami a szélesebb körben való elismertséget, valamint az első épkézláb szárnypróbálgatásokat egyaránt illeti, ez még igaz is lenne, de az elméleti lehetőség (sovány gyakorlati addícióval) korábban is kocsonyaként remegett a startvonalnál. A Megadrive/Genesis modem 1991-ben jelent meg Japánban, és mivel a BBS-korszakban ez még annyira sci-finek számított arrafelé is, mint a Trinity fejébe dugott konnektor napjainkban, szépen süllyesztőbe is került – ennek köszönhetően az Észak-Amerikában Telegenesis néven tervezett projektet még idejekorán le is lőtték. A játékfelhozatal soványka volt, de a nevek közül kettő igencsak feszengette a bicepszeit: még a MasterSystem-éra idején bőven népszerűnek számított a házon belül készült Phantasy Star (aminek a Megadrive portja mellesleg a legalacsonyabb – 1000 darabos – példányszámban megjelent játék a 16 bites Sega gépre), melyre a tervek szerint szöveges kalandjátékot építettek volna Phantasy Star II néven. (A franchise felénk Phantasy Star Online-ként kapta meg a rivaldafényt 2001-ben, a Dreamcast híres, online játékra kihegyezett konzolos RPG-jeként). Futottak még: egy semmitmondó Mahjong, valamint a Sonic Eraser, ami kizárólag letöltés útján volt elérhető. Pontosabban: lett volna. Egy évtizednek kellett eltelnie ahhoz, hogy ez megszokott gyakorlat legyen, addig simán rávágta volna mindenki, hogy tanyán ilyen nincsen, én ehhez nem értek, hagyjá'. Ennek köszönhetően 2004-ig kellett várni vele, hogy a Sonic Cult website tulajdonosa, Eric Robert Gray ROM formájában elérhetővé tegye a játékot.

(A piszkosul izmos brazíliai Megadrive scene a Tec Toy-nak köszönhetően virágzik: a cég még 1990-ben licencelte a gép gyártását, ami a mai napig is folyik. A gépbe integrált játékokon kívül olyan címek érhetőek el, mint a Duke Nukem 3D non-official portja, és ami az online támogatást illeti, a Mortal Kombat II és a FIFA '95 mindmáig a játszható címek közé tartoznak.)

Hasonló jellegű próbálkozásnak ígérkezett az AT&T (mostanában az Apple-csúcsmobil iPhone bölcsőjét ringató) telekommunikációs szolgáltató projektje, az EDGE is; a MegaDrive cartridge slotba illeszthető egység szintén hálózati játékkal kecsegtetett. A rendkívül esztétikus, miniatürizált porszívócsövön keresztül csatlakozó billentyűzet online chat funkciót, a koncepció pedig RPG-ket és a Red Baronhoz hasonló „versus" küzdelmeket lógatott a levegőben, de a megcélzott százötven dolláros ár túlságosan is optimista becslésnek bizonyult, így az óriásvállalat buldózerrel szanálta az egész grandiózus vállalkozást, tervrajzostul, az utolsó post-it cetliig. Gyerekek, most már késő, meg minden, de ha ott lettetek volna, ti is azt mondjátok, hogy „rohadjatok meg, haladásellenes kapitalista állatok", ugye? Mert szép dolog az idealizmus, és nem veszi figyelembe, hogy az AT&T gazdasági vállalkozás.

JÖVŐ A MÚLTBÓL

A multimédiás funkciókat manapság szokás úgy emlegetni konzolok kapcsán, mint alapvető felszereltséget, mint elvárt követel-


HiSaturn Navi beszerelve


Saturn verziók

ményt. Most, 2007-ben. Ehhez képest a Hitachi már 1995-ben elkövetett egy olyan merényletet, ami a technológiai progresszivitást tekintve legalább olyan fajsúlyú esemény, mint a Kennedy-gyilkosság a történelemben, csak ezt még jobban eltussolták. Na még egyszer: 1995. A Motorola mobiltelefonjai emberölésre alkalmasak, nem muzeális fogalom a menedzserkalkulátor, és errefelé a PlayStation még csak hír szintjén terjedt el. Ehhez képest az, amit a HiSaturn Navi felmutat, minimum elképesztő, de legalábbis jézusmáriabaz+.

A hírcsatornák kommentárjai nem szűkölködnek a „minden idők legextrémebb konzolja, amit a világ valaha látott" kaliberű szuperlatívuszokban, és ebben talán nem is túl tömény a tömjénfüst, viszont annál több a tényszerűség. Miről is van szó?

(Viszonylag) kompakt játékgép, temérdek kiegészítő funkcióval, egy kazalnyi lehetőséggel; szivargyújtó-töltő, szép, formatervezett külső, csatlakoztatható LCD kijelző, karaoke-funkció, GPS navigátor (!)...

A csinos hibrid keletkezési körülményei még a Saturn tervezőasztaláig mutatnak vissza. A Sega több nagyvállalattal is kapcsolatban állt a fejlesztés során – a CD meghajtóért a JVC, az SH-2-es dual processzorok tervezéséért pedig a Hitachi felelt. A keretszerződések értelmében mindhárom vállalat elkészíthette a saját Saturn modelljét (például a V-Saturn kizárólag a JVC munkája), aztán a Hitachi úgy döntött, hogy inkább a high-end felé fognak lavírozni. A robbanás nem söpörte el Hirosimát – ez csak titkos atomkísérlet volt Bikini Atollnál.

Ennek megvoltak az okai is; a leginkább mérvadó a 150.000 yenes (1500 dolláros) debütáló ár, ami borzasztóan magas, még a gép (korához képest nyújtott) hihetetlen teljesítménye ellenére is. A megcélzott közönség pedig egyértelműen csak a japán piac volt, ami eleve fogékony a technikai innovációkra, ahol a karaoke mindig is népszerű volt, és a beépített GPS a Naviken adatlemezekről szipkázta be a japán térképek adatait. Ugyanakkor ott sem a virágzó cseresznyefákról lógnak a milliomosok: ez a legkézenfekvőbb magyarázat arra, hogy miért csak 2000 példányt gyártottak le a gépből. Érdekesség lett, ízletes hardvercsemege, konzoltörténeti lábjegyzet, amire érdemes emlékezni – érdemes, mert innen látszik, hogy akkor is mutatták a jövőt, amit mostanra elloptak, beépítettek, felhasználtak, és a jelen részévé vált.

USER FRIENDLY

Maradjunk a külső cégek által gyártott konzoloknál, és a multimédiás felhasználásnál. Amíg a HiSaturn Navi az új technológiák összesítésének parádéja volt, addig a Fuji prezentálta Dreamcast Divers 2000 a rendelkezésre álló lehetőségek szép összegereblyézése, valamint praktikus, elegáns és stílusos kihasználása. A Sega utolsó konzolja sok vonatkozásban kacsintgatott kifelé a „tisztán játék" koncepció paravánja mögül; alapfelszereltségként járó modem (a MegaDrive és a Saturn után a harmadik generáció, ami felkínálja a lehetőséget – és ezúttal él is vele), DreamEye webkamera, csatlakoztatható billentyűzet és egér... tálcáról leemelhető tényleges multimédiás környezet! Ez volt az, amire a Fuji rámozdult – és emiatt nem illik szidni (dehogynem!) a Nintendót, amiért pofátlanul lopja az Apple formaterveit, ugyanis megtörtént az már előbb a konzolvilágban...

A Fuji ugyancsak ráérzett a lényegre; a csomag egy ízléses, nyomokban az iMac G3-as számítógépre emlékeztető házban lapuló Dreamcastot takar, mellékelve egy távirányítót (TV-műsorokhoz), egy billentyűzetet, egy kontrollert vibration packkel, az internet-csatlakozáshoz szükséges, és a rendszer működését prezentáló demonstrációs szoftvereket, egy telekonferencia-programot, egy headsetet, valamint a DreamEye perifériát – minden élesítve!

A konzolok esetében sokszor hátrányként említett alacsony felbontást kompenzálta a képernyő minőségéből és kis méretéből fakadó kiváló képalkotása, így – a számítógépes monitorokhoz hasonlóan – nem volt tényleges akadálya az eredetileg tervezett mindennapos használatnak. A gép kétféle kiadásban elérhető: a sima Divers 2000, valamint a CX-1-es modell. Mindkettőnél egy-egy sor LED húzódott végig a készülék oldalán, aminek kizárólag esztétikai funkciója volt, gyakorlatilag tuti, hogy senki nem amellett olvasgatta Anna Frank naplóját.

Az egyetlen említhető hátrány, hogy mindkét modell felültöltős (top-loader) darab; azt, hogy egy CD slot megoldás fölényes eleganciát kölcsönzött volna a gépnek, csak azért jegyzem meg, hogy valamibe bele tudjak kötni. Egyébként nincs miért: ha valami, hát a Divers 2000 illusztratív példa arra, hogy miként lehet a kecsegtető lehetőségeket a legelegánsabban kihasználni – úgy, ahogy esetleg senki nem gondolta volna.

És hogy mennyiért lehet beugrani a buliba? A beszerzési ár is fájóan magas, 800 dollár körüli, de az importőrök bicskanyitogató postázási és biztosítási költségeket számolnak fel, ami gyakran eléri a konzol árának a negyedét is, hogy meglegyen az a szép kerek ezres. Az előző Sega gyöngyszemhez hasonlóan erre is fokozottan érvényes a titulus, ami itt nem üres frázis: kizárólag gyűjtőknek!

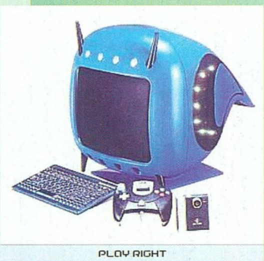
VANDÁLOK

Ne menjünk el a csillogó szemű független third-party banda mellett se, akik ez esetben bizony *hardverkalózok*. A Treamcast (ezúton szeretném felterjeszteni a készítőket a Legidiótábban Koppintott Kínaipiacos Konzolnév érdemrendre, valamint a grátisz velejáróra, az ötödik sebességű f***korbácsra) voltaképpen egy Kínában összetákolt handheld Dreamcastnak felel meg, amit egy feltört firmware koordinál. Hozzávetőleges körülírás: Dreamcast alapra hegesztett, megbuherált PSOne monitor – hordozható multimédiás kütyü, fogyasszátok egészséggel! A standard DC játékokon kívül video/audio CD, valamint mp3 lejátszás szerepel a funkciók listáján. A megbütykölt firmware-nek és hardvernek két hatása volt: az előbbi régiómentessé tette a gépet, így minden játék futtathatóvá vált rajta, másrészt a Sega kontinenseken átnyúló balegyenessel verte szájba a gyártó céget az orbitális jogsértésért, amitől azok elpotyogtatták a fogaikat és a raktárkészletüket egyaránt – Hongkongból, a cég központjából már nem rendelhető a termék, viszont az eBay-en mindig cirkál néhány darab, két-háromszáz dolláros áron. A legújabb darabok fekete hordtáskával, szivargyújtó-töltővel és a szemnek kellemesebb, fekete színben futnak, hogy gusztustalanul nézzen ki a mellé csomagolt hófehér irányító. Ejnye, srácok, hamisítani tudni kell, az oké, de ne sajnáljátok már a joypadtől se azt a kis festéket.

(Kis merengés: az elképzelés maga még jó is lenne, pont amiatt, hogy a Dreamcast a „fénykorában" ki sem látszott a köpések alól a brutális mennyiségű arcade port miatt. A közönség éppen a szöszmötölősebb, nagyobb volumenű produktumokra csorgatta a nyálát, akkor arra volt kereslet, de a DC játékok manapság talán tényleg a Treamcast koncepciójában teljesedhetnek ki és kaphatnak értelmet: az arcade stuffok jellegzetességei a gyors menetek, a rövid játékidő és az újrajátszhatóság – pont azok a paraméterek, amiket egy hordozható konzol játékaihoz érdemes leginkább társítani, hogy a rajongókon kívül más is el- és befogadja őket.)



HiSaturn Navi portok



Dreamcast Divers



Dreamcast Divers


Treamcast



Treamcast



Treamcast



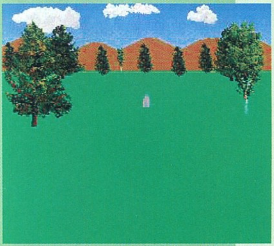
MACS Combat SIM M16



MACS Combat SIM M16



MACS



MACS



Singer Izek GBA

Tudjátok ti is, hogy Nintendo egészen mostanáig szinte ortodox módon ragaszkodott két szokásához: az első, hogy a konzoljaikat abszolút semmire sem lehet használni az adathordozó behelyezésén és a gép bekapcsolásán túl, másodlagos- és kiegészítő funkció nincs, mert az minek. (Jégtörési kísérlet a jelenleg elindított Virtual Console – akárcsak a Titanic.) A másik jellegzetesség: az extrém koncepciók és kiegészítők preferálása, elég csak a (totális bukta) Power Glowe-ra és a Virtual Boy-ra gondolni, vagy éppen a Gameboy kamerára és fotónyomtatóra. Esetleg, hogy ne menjünk vissza annyira az időben: Wiimote. Két kevésbé, és egy baromi szélsőséges példa következik – az előbbiek érdekesség, illetve ínyencség kategóriába tartoznak, az utóbbi bizonyíték arra, hogy valahol magas az LSD koncentrációja a csapvízben.

MESTERLÖVÉSZ

Az amerikai hadsereg a rookie bagázs kiképzéséhez már régebb óta igénybe veszi a videojátékokat. Ahogy Solid Snake is megjegyezte a szipogó Merylnek: *„shooting at targets and shooting at living, breathing people are different"*, és ezt a sokcsillagos fejesek is tudták – a céllövészet során jól teljesítő katonák gyakran leblokkoltak éles harci helyzetben. Emiatt is vették igénybe a Doomot a katonák trenírozására – hogy taktikailag ez mennyire volt hasznos dolog, az kérdéses, de a terepszínű kopaszok legalább megtanulhatták, hogy kell láncfűrésszel impeket trancsírozni. (A borzalmasan rossz viccek iránti beteges vonzalmam könyörög, hogy jegyezzem meg: tekintettel az USA jelenlegi külpolitikájának alakulására, talán jobban jártak volna, ha inkább az Arabian Nights-ra esik a választás.)

Hogy jön a képbe a Nintendo? Egy M.A.C.S. nevű játék kapcsán, ami a Multi-Purpose Arcade Combat Simulator rövidítése. A SNES cartridge-ről szinte lehetetlen képet szerezni, és megvan az oka annak is, hogy emulátorok alól sem futtatható – kizárólag a játékhoz tervezett speciális lightgunnal bírható működésre. Egy M16-os replikáról van szó, fém- és műanyagötvözetének köszönhetően a súlya majdnem akkora, mint az eredeti fegyveré. A célzást csavarral szabályozható laser-pointer segíti, a SNES-hez egy 7.5 láb hosszúságú kábellel kapcsolható – körülbelül ennyi a belőtt optimális távolság a program által kínált céllövészethez. Mint megjegyeztem, maga a program minden egyéb lightgunnal inkompatibilis, pontosság/sebesség tekintetében a MACS Combat SIM M16 néven futó modell verhetetlen – nem véletlen, profi felhasználásra készült. Kereskedelmi forgalomban sosem láthattad viszont, ami nem is meglepő, ellenben az eBay dokkjai – mint mindig – rejtenek magukban egyet-kettőt, de az alapján kizárólag fegyverb*ziknak és őrült gyűjtőknek jelenthet valamit. A legutóbbi licit 535 dollárnál fejeződött be, jelenleg pedig egy vásárolható meg, 1200 dollárért – innentől fogva a Jóakaratú Emberek úgy tekintenek rá, mint a kutató a mikroszkóp alatt fickándozó, frissen felfedezett ebolavírusra. (Úgy látszik, a videojáték tényleg kineveli a gyilkosokat, ha a helyzet úgy kívánja, de Jack Thompson ilyenkor persze befogja a pofáját.)

KOCKAMOZI

A szabályt erősítő kivétel, definitív „kabátot a gombnak!" A Nintendo magától soha nem lépte volna meg, hogy a konzolja-ik játékon kívül bármi másra is alkalmasak legyenek, úgyhogy a Panasonic dobta be magát az ügy érdekében. A projekt a valaha elkészült legdögösebb külsejű játékkonzolt eredményezte: Panasonic Q.

Az Xbox és a PlayStation 2 extraként felkínált DVD-lejátszási képességeivel szemben a Q nem ezeknek kívánt konkurenciát teremteni; egyrészt, a többi speciális kiadáshoz hasonlóan szintén Japánban jelent meg, és meg is maradt a szigetországon belül, másfelől az ára is borsos volt ahhoz, hogy versenybe szálljon velük, és a mai napig is az – 400 dollárért kínálják a használt, de kiváló állapotú gépeket is. Ugyanakkor igazi csemege: a csomag az ergonómiai orgazmus burkolatában lapuló GameCube-on kívül Panasonic logóval díszített kontrollert, távirányítót, japán kézikönyvet, és a kábeleken kívül egy szettnyi AA elemet tartalmaz.

A Panasonic házimozis berkekben ismert tevékenységének köszönhetően talán nem annyira furcsa, hogy jelen esetben a csík húzza a repülőt – a Q esetében fontos kiemelni, hogy a DVD-re lett kihegyezve. A high-end lejátszó, amely támogatja a DTS-t, a Dolby Digital-t és több más surround hangzást is, kizárólag filmek és audio CD-k lejátszása közben használható digitális kimenettel. A jóindulat azt suttogja, hogy ez hangsúlyozza a médiaformátumok prioritását, a tényszerűség meg rákérdez, hogy de srácok, ezt hogy a francba gondoltátok mégis?!

Jó, morogni lehet, de a Panasonic Q akkor is az egyik leggyönyörűbb és legbarátságosabb képességekkel felruházott házimozi-rendszer/videojáték kombináció, ami valaha lefutott a gyártósorokról – mindamellett valóban nemes darab, és nem kizárólag a felső tízezer kiváltsága lehet.

ANYÁD!

Carelmen *Képtelen tárgyak* című könyve, és a Végtelen Valószínűtlenség Generátor együttvéve nem tudott volna olyan anomáliát gerjeszteni, mint amilyenre a Singer Izek képes volt. Tulajdonképpen felfoghatatlan, hogy míg ígéretes konzolok és zseniális játékötletek tűnnek el nyom nélkül a hulladék-feldolgozó rendszerek gyomrában, addig egy ilyen... *akármi* hogy juthatott el az életképességig? Pedig van, létezik, és elvileg van rá kereslet is.

Jó, essünk túl rajta: a Singer nem véletlenül cseng ismerősen, igen, ez a varrógépes márkanév. És hogy hogy jön ez a konzolokhoz? Úgy, hogy egy *fucking weird and special edition* keretében sikerült a házi stoppolómásinát keresztezni egy... GameBoy-jal. *Aha.* És hogy ez mégis mire jó? Arra, hogy a géphez terepszínűsített (Apple-kék) zsebkonzollal programozhass és tervezhess meg 84 féle tárolható varrásmintát. *Aha 2.0.* Még hogy Wii Sports-szal és hasonló casual cuccokkal akarják befűzni az unatkozó háziasszonyokat? Mikor a játékból így lesz maga az élet?! És csak redvás 300 dollár? Kettőt kérek. (Fejre, csapott jobbost, amitől belilulnak a tervezőmérnökök.)

Az angol hidegvér ilyenkor a „hát, ez igazán érdekes, de nekem most már mennem kell, várnak otthon teára" megjegyzést generálja. Az ösztönből fakadó érzelemkitörés sikoltozás formájában jelentkezik, menekülés közben áttört nyílászárót eredményez, és megnyugvást csak az a cigaretta hoz, amire a felégetett prezentációs épületről gyújt rá a kedves felzaklatott. Aludj el szépen, kis Balázs.







Panasonic Q

:: microsoft ::

Kényes téma – az eddig rivaldafénybe állított cégek mind japán bázissal rendelkeznek, ellenben a Microsoft echte amerikai kompánia. Miért is fontos ez? Ha végignéztek mondjuk a Dreamcast-kínálaton, láthatjátok, hogy kismillió variánsa jelent meg, még akkor is, ha csak az optikai tuningot vesszük figyelembe: kiscicás Hello Kitty, Claire Redfield tekintetével szembesítő Biohazard Code Veronica felfestés, kétszázötven dolláros Sakura Wars Limited Edition kiadás, és még lehetne sorolni a mélyvénás trombózisig. Tömörítsünk vérröggé: Japánban kereslet van a különleges kiadásokra, Európában és az Egyesült Államokban viszont kevésbé. Na, lássuk, hogy a Microsoft gépezete miféle extrával próbálta meg elterelni a figyelmet a *Batsu Bako*-ról. Futottak még: mecha-szimulátor vezérlőegysége, klausztrofób kartonbunker és főnökségi vállveregetés.

MENŐ GUMINŐ

Ahogy Redmondban átfutották a használtbugyi-árusítás szigetországbeli statisztikáit, és összevetették a „milyen eséllyel lehet terméket értékesíteni pinákkal?" grafikonokkal, kapásból beugrott az ötlet: dejszen a Nippon játékosoknak NŐ KELL! S látá a Menedzsment, hogy ez jó, s lőn Kasumi Blue Xbox.

A Tecmo Dead or Alive-ja volt szinte az egyetlen szoftver, ami képes volt egy videomagnónyi konzolt beerőszakolni a csöppnyi japán otthonokba, úgyhogy magától csúszott az ötlet, hogy a demonstratív poligon lökhárítókkal megerősített Kasumi karaktere legyen a reklámarc, pontosabban a Test – a test, amely az exkluzív, indigókékre színezett játékgéphez mellékelt, nyomorgatni való párnán díszelgett, teljes életnagyságban.

Bólogatunk, persze, hogyne, érdekes... de elég sokat elárul arról, hogy miként gondolkodott a Microsoft menedzsmentje a japán célközönségről; most lépjünk túl a szexuális vonatkozáson (ha valaki egy *párnára* gerjed, ott már amúgy is gondok vannak), inkább az a mellékszál ad okot a fejvakarásra, hogy vane túl sok értelme azzal a szoftverrel – pontosabban a kabalává tett figurájával – népszerűsíteni azt a gépet, amit a célközönség már amúgy is megvett egyszer...

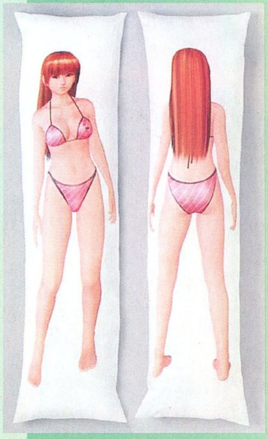
TUDATOS KONTROLL

A Capcom játékában, a Steel Battalionban (Japánban: Tekki) hangsúlyozottan „vertical tank" néven emlegetik a mechákat – végső soron mindegy, a lényeg az, hogy a szimulációs irányítás embert próbáló feladat, hát még akkor, ha a zongoravirtuóz Chopin is elsápadna a kezelőpult láttán. A két control stick és a negyven (!) gomb harmonikus játékához három pedállal lehet szabályozni a tónusokat – mind a 2000 játékosnak, akiknek jutott a 200 dolláros kiegészítőből, hogy így tegyék abszolút autentikussá az élményt, amit csak még jobban fokoz a kemény kartonból hajtogatható pilótafülke: a futurista szarkofág Toi Toi-feelingje teljesen elszeparál a külvilágtól, hogy teljes gőzzel düböröghessen a *heavy metal*.

TERMÉSZETBENI JUTTATÁS

Az alap fekete/neonzöld Xbox több korlátozott példányszámú alfajt is megszült, ezek közül az egyik az áttetsző zöld limited edition lenne – ez azonban szériadarab még így is, és talán említésre sem méltatnám, ha nem lenne egy NAGYON kis példányszámú kupacnyi belőle. Miben különbözik ez a többitől? Abban, hogy csak az Xbox fejlesztőmérnökei kaptak belőle – senki más, még a Microsofton belül sem. A hardvert az „Xbox Launch Team – 2002 – Great work! Bill Gates" felirat díszíti, és az aláírás a Nagyfőnök kezétől származik. A csomagban lapult még a DVD távirányító, a konzollal harmonizáló színű – *transparent green* – kontrollerek, valamint néhány, „NOT FOR RESALE" felirattal megspékelt launch cím is (többek közt a Halo, a Project Gotham Racing, a Fuzion Frenzy és a Munch's Oddysee).

„Miénk a gyár, magunknak dolgozunk!"
(Május elsejei felvonulási transzparens 1951-ből)

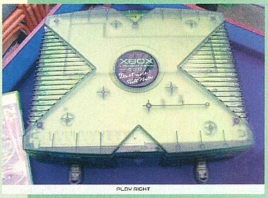

Kazumi párna


Tekki



Kasumi Blue Xbox


Launch Team Xbox


Launch Team Xbox

:: lábjegyzet ::

Néhány megjegyzés, búcsúzóul, mielőtt – remélhetőleg – felkötitek a gumikacsás úszógumit...

Egy: ezeket a gépeket azért mutattuk be, mert tudjuk, hogy senkinek nincs rá pénze, és aki nyáron a tévé előtt akar rohadni, annak csorogjon a nyála és fájjon a szíve, megérdemli! Képernyőbarnák akartok lenni, hát hülyék vagytok ti? Igyatok sört, kapjatok gombás fertőzést az élményfürdőkben és bőrrákot a napon, sokkal jobb program.

Kettő: igen, megint kimaradt hatszázmillió másik periféria, és meg sem jelent konzol, de – akárcsak a múlt hónapban – itt is csak szubjektív szempontok alapján lehetett válogatni, kábé koncepciózusan. Most pont ez jött ki.

Három: a Sony gépei nem azért nem kerültek be, mert elfogyott a hely, és a Net Yarouze-on kívül amúgy sem tudtak túl sok különlegességet felmutatni, hanem mert az egész szerkesztőség gusztustalannak tartja, hogy már három hete nem fizettek le minket.

Tyler
hc.one@freemail.hu

KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTÉKGYÁROSOK: A NINTENDO FAKTOR II.

ÍRTA: WILSON



Miután az előző hónapban megkezdtük hatalmas körutunkat a nagy Nintendo történelmében, ott voltunk a kezdeteknél majd a csúcson, elvonultunk egy hónapra pihenni. A hónap letelt, úgyhogy ismét útra kelünk, hogy megismerkedjünk a kilencvenes évek és napjaink történelmével a Nintendo szemszögéből. Öveket becsatolni, rázós utunk lesz!

NINTENDO 64

A harmadik Nintendo konzol tervezése valamikor 1994 elején kezdődött: a gép az első olyan Nintendo hardver, amely több neves nyugati nagyvállalat bevonásával öltött alakot. A projectet a Nintendo felügyelte, a tényleges munkát azonban a Silicon Graphics és a MIPS Technologies végezte. Az elsődleges cél egy olyan hardver létrehozása volt, amely a lehető legalacsonyabb gyártási költség mellett képes olyan 3D-s számítási teljesítményt nyújtani, amely remek fejlesztőkörnyezettel ideális alapot nyújthat egy konzol számára. A project cégfüggetlen fejlesztésként indult, így talán nem meglepő, hogy a Nintendo előtt egy másik nagy konzolgyáros előtt került bemutatásra – a konzolgyárat SEGA-nak hívták. A SEGA azonban nem volt vevő az ötletre, több okból is: egyrészt, mert ekkoriban már gyakorlatilag készen volt a saját rendszerük (a SEGA Saturn), másrészt azért, mert a szilíciumlapka képességeit elemző csoport több hiányosságot fedezett fel, így nem tartották alkalmasnak az eszközt. Hatalmas hiba? A Saturnt ismerve igen, méghozzá nem is akármekkora. A SGI nem kongatta meg a vészharangokat, a MIPS kijavította a hibákat, a Nintendo pedig rábólintott az új technológiára. Bár 64 bites processzorával, elképesztően erős grafikus magjával már bemutatása előtt túlszárnyalt minden elképzelést – és ami a legfontosabb, a konkurens PlayStationt –, mégis több kritika is érte. Programozói oldalról a kevés memória volt a legnagyobb probléma, míg kiadói szempontból az elavult cartridge rendszer. A Nintendo a Sony és a Philips CD fiaskó után (lásd előző szám) úgy döntött, hogy a saját feje után megy és marad a már bizonyított alapoknál. A cartridge mellett több érv is szólt, ilyen a másolásvédelem, a hihetetlenül magas adatátviteli sebesség és az ebből eredő nem létező töltési idő, de hosszútávon előjöttek a negatívumok: míg egy CD előállítása nem került többe tíz centnél, addig egy N64 cartridge akár 25 dollárt is kóstálhatott, ez pedig több kiadót is eltántorított attól, hogy az N64-ben gondolkodjon, a maradék pedig a magas fogyasztói árral próbálta kompenzálni a gyártás során keletkező veszteséget, így fordulhatott elő az, hogy egy-egy N64 játék csillagászati árba, akár 75 dollárba került. De mindent összevetve a gép újított, méghozzá nem is akármekkorát – a kontrollerével. AZ N64 pad 10 gombjával hihetetlenül kaotikusnak tűnt, főleg a közel sem barátságos gombelhelyezés okán, ennek ellenére remek fogadtatásra talált, köszönhetően annak, hogy egy vadonatúj technológiai forradalmat kínált, amit úgy hívtak: analóg kar. Az analóg kar a 2D-ből 3D-be való átlépés evolúciós lépcsője, amellyel jóval precízebb irányítás vált elérhetővé. A kontroller több bővítési lehetőséget is kínált, ilyen volt a később megjelent Controller Pak, amely mentések tárolására volt alkalmas (bár a legtöbb cartridge beépített memóriája ezt kiváltotta), a rezgést elhozó Rumble Pak (újabb későbbi konzolsztenderd, újabb Nintendo találmány!), és így tovább.

De mielőtt ez mind megjelent volna, a gépnek előbb fel kellett tűnnie a piacon. Meg is tette, méghozzá 1996. június 23-án. A Nintendo semmit sem bízott a véletlenre, a raktárakba masszív mennyiségű gép jutott, mely még aznap el is fogyott, az N64 debütje fényes győzelemként került elkönyvelésre 500 ezer eladott géppel. Az amerikai premier rá pár hónappal, október elsejére volt kitűzve, Európa csak a rá következő év márciusában kapott az N64 áldásból. Kezdetben minden rendben ment, hisz az eladások szárnyaltak, a történelmet író Super Mario 64 remek vonzerővel bírt a még hezitálók számára, de a háttérben nem mentek rendben a dolgok. A korai vásárlók többsége nem volt megelégedve a szoftverkínálattal, a Nintendo 64 nem csak hardverével, de azzal a ténnyel is történelmet írt, hogy összesen három darab játékkal vágott neki a piac meghódításának, a közeljövő pedig nem kecsegtetett érdemleges, vagy egyáltalán bármilyen számba vehető megjelenéssel. Az említett drága cartridge technológia iránti félelem beigazolódni látszódott, az N64 élete alatt az olyan kiadók, mint a Konami vagy a Capcom minimális támogatást nyújtottak, miközben a konkurens PlayStationre hetenként ontották az újabb és újabb termékeket.

1996. augusztus 15-én Gunpei Yokoi több mint 30 évnyi hű szolgálat után benyújtotta lemondását a Virtual Boy bukását követően, alig pár nappal a Game Boy Pocket megjelenése után. Yokoi a távozás után a Bandai-hoz került, ahol a WonderSwannal újból handheld történelmet akart volna írni, ám a gép megjelenését már nem érhette meg: 1997. október negyedikén tragikus körülmények között életét vesztette.

A Nintendo bajban volt, a third party támogatás elvesztése nem kecsegtetett túl fényes jövővel – így nem volt más, mint a saját stúdiókra és a közeli partnerekre támaszkodni. Az N64 története során számtalan klasszikussal gazdagodott, megkapta minden idők legjobb Zelda epizódját, az Ocarina of Time-ot, a konzol-FPS forradalmat elindító GoldenEye-t, a Resident Evil 2-t, valamint az első egyértelműen felnőtteknek szánt N/Rare játékot, a Conker's Bad Fur Day-t. Ez azonban nem volt elég a PlayStation ellenében, megtörtént az, amire korábban senki sem gondolt: a Nintendo elvesztette dominanciáját a konzolpiac felett, annak kevesebb, mint a felét kézben tartva. A Nintendo 64 megközelítőleg 33 millió példányban kelt el, míg a konkurens PlayStation nem sokkal az ezredforduló után már 100 milliónál járt. Története során gyakorlatilag először a Nintendo csatát vesztett, de a felmentő sereg már úton volt Kiotó felé.

GAME BOY ADVANCE

Úton volt, de csak 2001-ben materializálódott, annak ellenére, hogy a Game Informer egy 1996-os száma már megszellőztette. A Game Boy Advance a már régóta végnapjait járó Game Boy hardver logikus továbbfejlesztése, a Game Boy a hordozható NES volt, az Advance pedig a hordozható SNES: a belsejében 32 bites processzor duruzsol, szélesvásznú, 15-bites RGB színeket kezelő TFT kijelzője, 20 órás üzemideje és kis méretei okán méltán számíthatott sikerre, ráadásul az aduászt is bedobta a teljes Game Boy és Game Boy Color kompatibilitással.

A siker nem is váratott sokat magára, a 2001 márciusi starttal a GBA gyakorlatilag berobbant a videojátékok egére és mind a mai napig ott is ragadt. Piacra kerülése után több revíziót is megélt, mely elsősorban a gépet ért éles kritikáknak volt köszönhető – Achilles-sarka a fülhallgató csatlakozó, valamint a képernyő háttérvilágításának hiánya volt. Ezt a 2003-as Game Boy Advance, később a Game Boy Advance SP orvosolta. A GBA hardver utolsó (?) körét 2005 szeptemberében futotta le a Game Boy Micro-val: minden idők legkisebb és legdesignosabb gépe limitált példányszámban került a piacra, üzletileg nem is lett sikeres. De a GBA család az eladások tekintetében az évek alatt még az eredeti Game Boy-t is túlszárnyalta és nagyon úgy tűnik, hogy a harmadik generációs Nintendo hardver lesz csak képes arra, hogy felülmúlja.

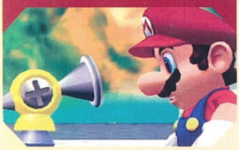
NINTENDO GAMECUBE

2001. szeptember 14. Három nappal a tragikus amerikai események után a kalendárium piros betűs ünnepet jelöl, mégpedig az új-

POKÉMON BLUE (1996)



SM SUNSHINE (2002)





NINTENDO 64

debüt: 1996 június | cpu: VR 4300 64-bit
adathordozó: cartridge | értékesített gép: 33 millió



GAME BOY ADVANCE

debüt: 2001 március | cpu: ARM7TDMI 32-bit
adathordozó: cartridge | értékesített gép: 80 millió

generációs Nintendo hardver megjelenését. A Dolphin (majd később StarCube) kódnéven futó project már a '99-es E3-on csepegtette az információkat, de a végleges specifikáció és a gép csak az egy évvel későbbi Space World expón került bejelentésre. A Nintendo Gamecube az elbukott N64 generáció sirámainak egyértelmű orvoslása – a Gamecube több szempontból is mérföldkő a Nintendo számára. Egyrészt, mert az N64 bukásában nagy szerepet játszó cartridge-ot végre egy optikai adattároló váltotta fel, másrészt azért, mert egy évtizedes együttműködés után a Nintendo nem a NEC-et bízta meg a legfontosabb komponensek megtervezésével és legyártásával – az új partner az IBM lett, akik korábban már az N64-be is besegítettek.

A gép tervezése esetében ezúttal kompromisszumos megoldás született: az alacsony gyártási költség és a kompakt méret mellett végre nagy figyelmet kapott a hardver teljesítménye is. A GC belsejében fejlett, 128 bites PowerPC mag dolgozik, legnagyobb erősség egyedi textúrakezelése, mellyel 6:1 arányban érhető el tömörítés úgy, hogy a textúrák minősége nem romlik. Mindenki legnagyobb meglepetésére a Nintendo ez alkalommal sem választotta az adathordozó terén a legkézenfekvőbb megoldást – a Gamecube a Matsushita optikai adattároló technológiáját kamatoztatja egyedi 8 centiméter átmérőjű minilemezével, melyre 1.5 gigabájt adat préselhető. A döntésben a legnagyobb szerepe ez alkalommal is a másolásvédelemnek volt. Bár a korongot bármely szabvány DVD meghajtó képes (lenne) olvasni, de egyedi kódrendszere miatt a GC megtörhetetlen maradt, egészen életének utolsó ciklusáig. Miért nem DVD? A Nintendo indoklása szerint azért, mert a technológia licencelése drága lett volna, és ez nem csak a gép árát, de annak méretét is megdobta volna. Aki DVD filmek és audio CD-k lejátszására vágyott vagy más konzol után nyúlt, vagy emigrált Japánba, ahol limitált mennyiségben kapható volt a Panasonic Q, a teljes multimédiás képességekkel felszerelt luxus GC. A SNES után a GC is elővette a kalapból a handheld gépek támogatását, a GC mind az első generációs Game Boy Advance-szel, mind a későbbi SP-vel kommunikált, ám ezt a funkciót csak kevés játék használta ki.

Minden idők legszeretnivalóbb felépítésével rendelkező gépe tehát készen állt arra, hogy elstartoljon, az említett napon pedig meg is tette. A nyitóhéten megközelítőleg 300 ezer gépet pakoltak el a japán vásárlók, Az egy hónappal későbbre tervezett amerikai debüt hasonlóan jól zajlott, a GC nem ismételte meg az N64 baklövését és decens szoftverkínálatot vonultatott fel: ott volt az időközben a kulcsot beadó DC-ről átcitált Crazy Taxi, a rövid de tetszetős Luigi's Mansion, a későbbi fanfavorit Super Monkey Ball, valamint az amerikai közönség megnyerésében nagy szerepet játszó Madden széria aktuális felvonása. Az Electronic Arts támogatása roppant fontos volt, de nem tartott ki sokáig – a Nintendo ez alkalommal mindent megtett azért, hogy jó kapcsolatot ápoljon a third party fejlesztőkkel, de a mini-DVD által nyújtott szűkös tárkapacitás és a PS2-es/Xbox-os játékokhoz képest borzalmasan alacsony eladások miatt többen feladták a GC támogatását – sőt, egyesek, mint például a Rockstar, bele sem vágtak. A GC Achilles-sarka az online funkció hiánya volt. A Gamecube „látványosan" nem készült netes támogatással, ez pedig a felcseperedő Xbox Live, és a még gyerekcipőben járó, de roppant népszerű PlayStation Network mellett nem mutatott jól. A Nintendo mentsvárként ugyan piacra dobott egy network adaptert, de ezt támogató szoftvereket már képtelen volt produkálni, az egy szem Phantasy Star Online-t leszámítva. A GC mérsékelt sikere leginkább a Nintendo által szolgáltatott játékoknak volt köszönhető, a GC egyedülálló módon tetemes exkluzív címet kapott – a legnagyobb publicitást természetesen a forradalmian új megközelítéssel próbálkozó celshaded Zelda, valamint a 3D-be átütő sikerrel áttaszigált Metroid Prime és annak folytatása kapta. A hardvereladások szintjén leginkább az Xbox-szal konkuráló GC 2007 márciusáig bezárólag durván 22 millió példányban fogyott, a kis kocka valóságos haláltusát vívott e tekintetben az évek során. A kulcsot már jóval az új konzol bejelentése előtt beadta, a 2006-os szoftvertámogatás nevetséges tényként került be a videojátékok nagykönyvébe sacc per kábé 3 címével.

A GameCube bukása sajnos nem meglepő, hiába minden idők legmegkapóbb műanyag borítása, a GC játékokból áradó pazar hangulat, az erős first party támogatás és a konkurensekhez képest elképesztően barátságos árszabás, a GC a Nintendo üzletpolitikájával halálra volt ítélve – a Nintendónak komoly változtatást kellett eszközölnie ahhoz, hogy a SEGA után ne ők legyenek a következők, akik eltűnnek az otthoni konzolok piacáról.

NAPJAINK

Az első komolyabb előrelépés a felső vezetés szintjén történt, 2002. május 31-én az akkori prezident, Hiroshi Yamauchi távozott posztjából, hogy a stafétabotot a korábbi HAL Laboratory elnökére, Satoru Iwatára hagyományozza (Iwata az első olyan Nintendo elnök, aki nem áll rokonsági kapcsolatban a Yamauchi famíliával). Iwata vezetésével a Nintendo lejtmenete lassú kapaszkodásba fordult és a komoly változások évei jöttek. 2004-ben a Nintendo elsődleges bevételi forrása még mindig a handheld divízió volt a piacon egyeduralkodó Game Boy Advance-szel, ám a hegemónia megtörni látszott a Sony és annak high-tech gépének színrelépésével. Egyesek úgy vélik, hogy csupán óvatos kísérletezés volt, de ez a mi kis történelmi körutunk során lényegtelen – a 2004 májusában bejelentett, és még ugyanezen év novemberében megjelent Nintendo DS egy senki által meg nem jósolt sikertörténet. A Nintendo DS a két Game Boy generáció sikerével vetekedő handheld, lényegében egy hordozható N64 két képernyővel, vagy ismételten egy korábbi technológia felélesztése roppant olcsón, sokkal megkapóbb körítéssel. A DS menetelése mind a mai napig nem veszített a lendületében, mind a japán, mind az amerikai, mind az európai piacon rendre lemossa még a legszívósabb nagygépeket is, az erőteljes szoftvertámogatásnak hála pedig nagyon úgy néz ki, hogy a helyzet messze nem fog változni az elkövetkezendő években.

Ennél talán már csak a Wii sikere érthetetlenebb. Az éveken át Revolution, vagyis „Forradalom" néven futó gépezettől a Nintendótól időközben elpártolt N64 és GC tulajok nem vártak túl sokat, és hardver tekintetében a Wii nem is újított akkorát. A lekicsinyített Gamecube hardver és a korántsem szokványos névválasztás nem kecsegtetett semmi jóval, de a Wii megjelenése óta sikeres, sőt, **elképesztően** sikeres. Hónapok óta rendezetlen raktárkészlete és a gépek hiánya ellenére az iránta táplált érdeklődés folyamatos, a Wii minden idők egyik legnagyobb meglepetése és sikertörténete.

Mit hoz a jövő a Nintendo számára? Jelen állás szerint annyi pénzt, amiből kacagva futja gyakorlatilag mindenre – a DS dominál a handheld piacon, a Wii a legnemesebb férfiszerveinél ragadja meg hatalmas haszonkulcsával a jóval többe kerülő két konkurensét, a Nintendo piaci értéke a hatalmas Sony birodalommal vetekszik. A Nintendo örül, a világ a jobbnál jobb játékokra és a két forradalmi gép minél hatékonyabb kihasználására és szoftveres támogatására vár. Sokan, sokszor és sok helyen jósolták már a Nintendo halálát, de egyelőre úgy néz ki, hogy az elmúlás és a hullámsír még várat magára, így az elkövetkezendő években sem kell mellőznünk minden idők legjobb videojáték karaktereinek kalandjait.



SUPER MARIO CLUB

A Super Mario Club érdekes képződmény – lényegében egy szokványos tesztelő brigád, de sokkal nagyobb befolyással és feladatkörrel. A SMC minden Nintendo által készített játékot megvizsgál még a fejlesztés alatt, elvégzi a debuggolást és a bugtesztelést, de akár a designbeli hibákra is felhívják a figyelmet.





NINTENDO GAMECUBE

debüt: **2001 szeptember** | cpu: **PowerPC 750CXe**
adathordozó: **mini-DVD** | értékesített gép: **22 millió**

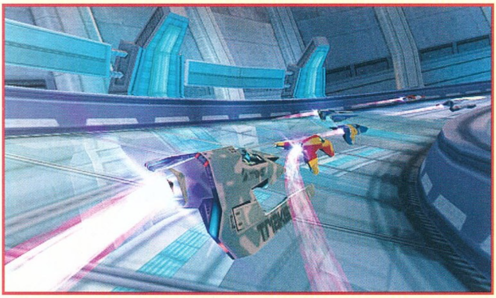
A JELEN

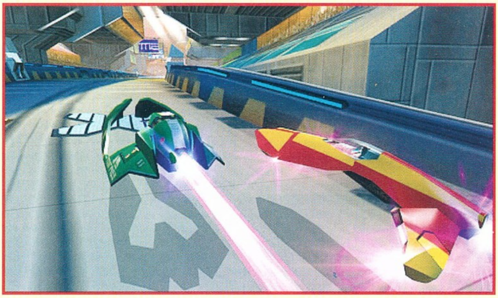
Nintendo DS és NIntendo Wii



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

WIPEOUT PULSE (SCEE, PSP)





„Dőljünk inkább hátra baráti társaságban a kanapén és játsszuk ott a Wipeout Pure-t: szinte hibátlan élményt garantál!” – írtuk volt 2005 szeptemberében. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, de egy valami nem változott: a Wipeout még mindig a gép egyik legjobb játéka, és örömmel jelenthetem, hogy az előzetes verzió alapján a **Pulse** még nála is jobb lesz! Nem teljesen új ötlet, inkább a Pure továbbfejlesztett változata – ez már a menüben megmutatkozik, ami sajnos elvesztette high-tech ábrázolásának egyszerűségét és eleganciáját, de sebaj, mert legalább új dolgokkal gazdagodott. A program gerincét a kampány adja, amely a már több játékban viszontlátott grid elképzelés szerint zajlik: a méhkasszerűen felosztott csoportok mindegyik darabja eltérő versenyt kínál. A hagyományos futamon felül van egy adott időkeretet felállító Time Trial, valamint egy Speed Lap, ahol a lehető leggyorsabb köröket kell futni. Ez papíron látszólag könnyű, a gyakorlatban viszont már nem az, a Pulse pályatervezői ugyanis apait-anyait beleadtak, minden egyes szakasz komoly kihívást nyújt, teli vannak éles fordulókkal, hajtűkanyarokkal, ráadásul a gyorsítók is úgy vannak elhelyezve, hogy a fal és a jármű között milliméternyi hely legyen csak. Ez csak a fagyi teteje, a komoly kihívást természetesen a versenyek nyújtják, főleg azért, mert az eddig sem piskóta mesterséges intelligencia tovább fejlődött, sőt, most már több fokozatban állítható, így a könnyedebb kihívásra vágyók is megtalálhatják a számításukat ha az easy opcióra tenyerelnek. Persze még ekkor sem lesz könnyű dolguk, mert a tempó jelentősen felgyorsult, a több száz kilométeres száguldásban végre tökéletes a sebességérzet, úgyhogy a folyamatos adrenalinfröccs a helyén, nincs itt probléma kérem szépen – és ami a legjobb az az, hogy a Pulse szép! Szavakkal már-már leírhatatlanul szép, toronymagasan veri az egész PSP mezőnyt, mindezt úgy, hogy az utolsó izzadságcseppet is kipréseli a PSP-ből. Bedob minden trükköt, a sötét alagútból kiérve pár másodpercre szó szerint elvakít a nap, a futurisztikus betoncsíkot a való életnek megfelelően mozgó dinamikus árnyékok terítik be, a járművekből áradó ioncsík több méter hosszan bevilágítja a környezetet, minden textúra pengeéles, és mintha az egész kapott volna egy kellemes élsimító réteget is. Mindezt úgy, hogy a Pulse a legpaprikásabb pillanatban sem rángat be, a képfrissítés gyakorlatilag végig stabil, úgyhogy nem csak játékmechanikailag, de technikailag is csillagos ötös. Az előzetes verzió gyakorlatilag már a kész játékot mutatta, egyedül a multiplayer és pár versenymód hiánya, valamint egy-két nem teljesen lezárt pálya mutatja azt, hogy preview verzió pörög a gépben. A Wipeout eddig is remek volt, de a Pulse-zal végre elérte azt a szintet, ahol nem lehet fogást találni rajta – mi lesz itt, ha ez megjelenik nagygépen, teljes HD körítéssel?!

OVERLORD (CODEMASTERS, X360)

A teljes ismeretlenségből rögtön a csúcsra – az **Overlord** előzetes korongja nem várt jóságot hozott jelen hónap előétel kínálatába. Vagy inkább gonoszságot? Az Overlordban ugyanis egy az alvilág egy időközben elhunyt, majd feltámasztott csatlósát irányíthatjuk. A tutorial a létező összes fortélyba beavat, így az irányítás nem jelenthet problémát, leszámítva a pocsék kamerakezelést. Alapjában véve egy hack'n slash, de egy kis csavarral, harcolni ugyanis nem saját erőből, hanem megidézett lények által lehet. El akarod tüntetni a továbbjutást gátoló ledőlt oszlopot az útból? Csak fókuszálj rá, küldd oda a lényeid, azok pedig boldogan szétcincálják. Kezdetben alig 3-4 kis imp idézhető meg, akik bár roppant harciasak, de gyorsan elhullanak, később szerencsére egyre több és egyre erősebb lény idézhető meg, így egy valóságos kis magánhadsereg toborozható. No persze időközben a hadúr is fejlődik, újabb és újabb varázslatok nyílnak meg, de nem kifizetődő a közvetlen támadás, sokkal célszerűbb a lényeket ráuszítani az agresszorra. Akkor sincs baj, ha minket sebeznek, a sereg egy kis szeletének feláldozásával visszatölthető az életerő. Az Overlord legnagyobb pozitívuma az, hogy valami elképesztően hangulatos – kezdődik minden a pazarul megalkotott szörnyekkel, akik tényleg agyatlan, félelmet kelteni maximum csak álarcban, digitális trükkök bevetésével képes kis lények, minden parancsra ugranak, gondolkodni pedig nem nagyon tudnak, maximum abban, hogy elsőként kit próbáljanak pusztakézzel agyonverni. A legviccesebb az, amikor elkezdenek fegyvert keresni a környező térségben: ez bármi lehet, kard, bár vagy akár pozdorjává tört asztal maradványa. Ehhez jönnek a viccesre vett dialógusok, a remek szinkron és narráció. No és persze a grafika, az Overlord mesésen néz ki, nagyon-nagyon sokat merít a Fable-ből mind stílusát, mind megvalósítását illetően: élénk, vibráns színek, az összes következő generációs speciális effektus, érdes, kiálló felületek, szóval minden, ami csak kellhet! Mivel jelen sorok írásakor elméletileg már a boltok polcain figyelhet a játék, korántsem meglepő, hogy nem nagyon produkált semmilyen látványos hibajelenséget, látszólag minden rendben és egyben van, szaggatásnak sincs jele amely ilyen látványvilág mellett nagy pozitívum.





PROJECT SYLPHEED (MICROSOFT GAME STUDIOS, X360)

Szintén a meglepetés kategóriát erősíti a **Project Sylpheed** is, igaz, már nem annyira pozitív összképpel. A Square Japánban már jó pár hónappal ezelőtt megjelent űroperája most Európába is ellátogat. Az előzetes verzió a teljes tutorialt és a kampány egy kis szeletét tartalmazza: a tutorialra minden eddiginél nagyobb szükség van, a Slypheed ugyanis hiába viseli magán árkád jellegét, mégis bődületesen bonyolult, elsősorban azért, mert körülbelül a kontroller minden gombjára rátelepedik, a képernyő tetemes részét pedig mutatók és számlálók töltik ki. Van itt minden, gyorsulásmérő, pajzs és külső borítás állapota, formáció, és így tovább. Mivel az előző rész klasszikus shoot'em-up volt, ezért nem meglepő, hogy a teljes 3D-be váltás során sokat sikerült átemelni a játékmenetből: ilyen például a folyamatosan özönlő ellenséges horda, a különböző fegyvertípusok és a speciális támadások – utóbbiból három is van, de használatával csínján kell bánni, mert nem csak az energiát zabálja, de egyben védtelenné is teszi a hajót. A Sylpheed esetében ez hatalmas hátrányt jelent, az ellenfelek roppant okosak és könyörtelenek, de nem csak azért, mert jó a mesterséges intelligencia, hanem azért is, mert maga a játék a misszió jelentős hányadában átláthatatlan: a temérdek gomb és a borzalmas HUD miatt az irányítás nem áll a helyzet magaslatán, főleg akkor nem, mikor egy hatalmas űrbázis körül valósággal rajzanak a kisebb gépek, mindegyik épp tüzel, a képernyőt színes lézernyalábokkal és a rakéták által húzott kondenzcsíkkal beterítve. Pazar színorgia, látványos speciális effektusok az átláthatóság kárára. Pedig a Sylpheed jól indít, az anime-os intró és történetvezetés remek alaphangulatot teremt, de maga a játékmenet már elvérzik. Szépnek legalább szép, de erőteljesen be tud szaggatni, ha a képernyőn beindul az akció. De a kezdeti nyűglődéseket megéri átvészelni, mert a Sylpheed nem csak tartalmasnak, de változatosnak is tűnik, az egyes küldetések között pedig az űrhajó is átszabható: nem csak saját fegyverzet állítható össze, de újabb és újabb géptípusok nyithatóak meg. Sajnos az online opció úgy tűnik, hogy ez alkalommal teljes egészében kimarad a szórásból, se leaderboard, se klasszikus ereszd-el-a-hajam, annak ellenére, hogy az alapanyag csak úgy kínálja magát egy jó kis többszereplős hirighez. Az átlagosnál jóval magasabb nehézségi foka, hosszú tanulóidőszaka miatt nem ajánlható mindenkinek, de aki egy kellemes kis űrkalandra vágyik az elmúlt évek nagy sivársága után, nem tesz rossz lóra – remélhetőleg a végleges változat nem csak hosszú, de technikailag is javított lesz.





BLUE DRAGON (MICROSOFT GAME STUDIOS, X360)

Messze az idei év egyik legjobban várt X360-as címének – legalábbis a szerepjáték rajongók szempontjából – előzetes korongja ez alkalommal meglepő módon a világsajtóval egy időben érkezett, így nagy örömmel vetettünk rá magunkat, kollektíven szemlélve azt, ami miatt nagy reményt táplálhatnak a JRPG elkötelezettjei a Microsoft gépezet iránt. Az egy korongos előzetes már az első másodpercekben örömkönnyeket csal az ember szemébe: bár a legnagyobb újdonság a teljes angol lokalizáció kellene, hogy legyen, mi mégis inkább a japán szinkron meghagyása láttán gyújtottunk görögtüzet. Nem alaptalanul: bár az angol hangok gondos munkával kerültek kiválasztásra és minden szereplő a jelleméhez illő orgánumú ember által kel életre, azért mégis csak az eredeti japán hangsáv az, amellyel a legélvezetesebb elmerülni a **Blue Dragon**ban. Mert a BD bizony komoly darab és alaposan bele lehet feledkezni: a játékba ágyazott nyitóképernyő után azonnal belevág a közepébe, előhúzza a „titokzatos erő fenyegeti a kis falu életét" kártyát, hogy aztán a játékos és Shu megkezdhesse hatalmas kalandját a végkifejlet felé. A parti három főből áll, alapból ott van ugye a főhős, a Songoku-val közeli rokonságot ápoló Shu, valamint két társa, a szüleit fiatal korában elvesztő Klu és a team másik férfi tagja, Jiro. A trió az interaktív bevezetőben azonnal kalamajkába keveredik, a tényleges játék így a hihetetlenül jól beágyazott, szinte észrevétlenül megjelenő átvezető videó után kezdődik meg. A BD erőteljesen visszanyúl a klasszikus SNES-es szerepjátékokhoz, elsősorban az örök klasszikus Chrono Triggerhez: ebben a világban minden fekete vagy fehér, a szereplőgárda egyszerű sémák alapján került kialakításra, egy közös jellemzőjük az, hogy mind magukon viselik Akira Toriyama utánozhatatlan stílusát. Shu tenyérbe mászó módon ugrik neki sikítva bárminek, ami nála akár három-négy emelettel magasabb, társai tökéletesen betöltik a „bátor, de nem túl eszes" típus által támasztott feladatot, a főgonosz meg, nos, gonosz. Az egyszerűség jelen esetben előny, mely tökéletesen illik a BD kezdetben könnyedebb játékmenetéhez – minden helyszín egy nagy nyitott területből áll, ahol szabadon lehet bóklászni, mégpedig azért, mert nincsenek random harcok: itt minden ellenfél látható, ahogy egy kis területen masírozik, így szabadon eldönthető, hogy a játékos akar-e harcolni. Akarjon, mert keményvonalas JRPG lévén a fejlődés komoly tényező, ahhoz pedig tapasztalati pont kell. A BD harcrendszere első pillantásra nem nyújt semmi újat, a Final Fantasy és a Dragon Quest által kitaposott ösvényen halad pár apró eltéréssel: a harctéren megjelenő csapat maximum három főből állhat, ellenfélből viszont lehet akár tíz is. Ez miért is jó? Mert ha sikerül egy csatatérre terelni két merőben más erőt képviselő ellenfelet, akkor nagy az esély rá, hogy a drabálisabb nem a csapatra, hanem a kisebb ellenfélre támad, ezzel pedig alaposan megkönnyíti a játékos dolgát. No nem annyira, hogy az egész könnyed gombnyomogatássá degradálódon, a BD már az első órában alaposan felcsavarja a nehézségi szintet, az első bossfight garantáltan nem megúszható többszöri elhalálozás nélkül: rá kell érezni az ízére. A BD másik nagy újdonsága a „sárkányok", vagy „szellemlények" szerepeltetése – lényegében olyan minden szereplőhöz kapcsolódó szörnyetegek, melyek nem sebezhetőek, nincsen saját karakterlapjuk, viszont komoly támadóerővel rendelkeznek és új képességekkel láthatják el a csapat tagjait azok kasztjának függvényében. Mindezt tetézi a BD frenetikus látványvilága, mellyel könnyedén a legszebb X360 játékok köz emelkedik. Toriyama stílusa tökéletesen passzol a kissé elnagyolt, de színekben bővelkedő világhoz és ahhoz a következő generációs effektparádéhoz, amit a BD előhúz a kalapból: dinamikus fény és árnyék hatások, agyon-bumpolt szörnyek, az egész képernyőt betöltő speciális effektusok, a fókusztávolságon kívüli dolgok elhomályosítása, mindezt stabil képfrissítési érték mellett, egy pillanatra sem beszaggatva. A Blue Dragon keményvonalas JRPG, amely remek alkalom egy kis nosztalgiára csak épp modern köntösben – augusztus 24-i megjelenésekor garantáltan megdobban majd minden JRPG rajongó szíve!





Visszatekintő

FINAL FANTASY



Tizenkét epizód áttekintésével a múlt hónapban alaposan a Final Fantasy sorozat körmére néztünk, ám az FF univerzum határai ennél jóval nagyobbak. Az eltelt évek során számtalan mellékág, vagy az FF univerzumhoz csak névlegesen kötődő játék jelent meg tucatnyi platformra. Az elkövetkezendő két oldalban csupán a felszínt kapirgáljuk, mivel a spinoffok zöme csak Japánban jelent meg, így most elsősorban azon játékokra koncentrálunk, melyek Európában is elérhetőek – gyűjteményes jelleggel, inkább sorozatokat előtérbe helyezve, és nem egy-egy állomást.

'89

SAGA

kiadás éve: 1989 - I game boy, snes, playstation, playstation 2

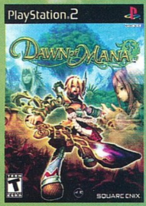


Az 1989-es „Makai Toshi SaGa" csupán névlegesen kötődik a Final Fantasy univerzumhoz – az Akitoshi Kawazu által létrehozott és később sorozattá avanzsált játék Japánban nem, de nyugaton FF toldalékkal került a boltok polcára. A Game Boy-t betámadó *Final Fantasy Legend* játékmenetét tekintve roppant sokat merít a klasszikus FF-ből – ilyen a random encountereken alapuló harcrendszer, a relatíve szabad mozgástér, valamint a több szintre osztott karakterosztály alapú fejlődés. A nagy sikerre való tekintettel egy évvel később már érkezett is a folytatás, a SaGa2: Hihou Densetsu 1991-ben ismételten nyugatra látogatott *Final Fantasy Legend II* néven. Legnagyobb újítása egy új társ bevetésének lehetősége. A *Final Fantasy Legend III* (SaGa 3: Jikuu no Hasha) 1993-ban zárta le az első Game Boy trilógiát. A harmadik felvonás időutazós megközelítésével igazán forradalmi volt: egy adott kor eseményei komoly kihatással vannak egy másik időszak történéseire. Változott a fejlődési metódus, megjelent a karakterspecifikus mágia. Az új trilógia 1991-ben SNES-en startolt, de a *Romancing SaGa* epizódjai nem jelentek meg Japánon kívül, csak évekkel később egy átfogó remake formájában. Komoly változást és ismételt nyugati megjelenést az 1997-es *SaGa Frontier* hozott, minden idők egyik legmonumentálisabb szerepjátékaként írva be magát a videojátékok nagykönyvébe. Még két PS1-es epizódot élt meg, hogy aztán PS2-re vándoroljon és alaposan megreformálja magát. Az Európában is publikált Unlimited SaGa igazi JRPG ínyencség, félkarú rablót mímelő „reel" rendszerével, kétdimenziós közlekedési elgondolásával, statikus világával. A SaGa sorozat utoljára két éve, 2005-ben volt látható a *Romancing SaGa*-ban, mely az említett PS2-es remake volt.

'91

MANA

kiadás éve: 1991- I platform: game boy, snes, playstation, game boy advance, nintendo ds



A SaGa-nál jóval ismertebb és közkedveltebb a Seiken Densetsu, vagyis a Mana sorozat. Az 1991-es *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden* nevével ellentétben játékmenetét tekintve tudatosan el akart szakadni az FF által képviselt JRPG csapásiránytól. Az Európában csak két évvel később *Mystic Quest* néven publikált játék eredetileg az első FF előtt jelent volna meg, mégpedig egy Zelda klónként – felső nézet, teljes mozgásszabadság, valós idejű harcrendszer, tucatnyi NPC. Komolyabb sikert az immáron nagygépes, 1993-as *Secret of Mana* ért el. A folytatás megtartotta elődje minden pozitívumát, legnagyobb újítása egy sajátságos menürendszer bemutatása, melyen keresztül szinte minden funkció (tárgycsere, varázslás) azonnal és interaktív formában vált elérhetővé. Eredetileg a tervezett CD kiegészítő képességeit kamatoztatta volna, ám a projekt törlésével a játék durván fele repült az ablakon. 1995-ben jött a harmadik felvonás de csak Japánban, a következő angol nyelvű Mana epizódig egészen az ezredfordulóig várni kellett. A PS1-es *Legend of Mana* a teljes nonlinearitás mellett tette le a voksát – nem csak, hogy szabad volt a mozgástér, de a játékosnak befolyása is volt a világ kinézetére az építkezést lehetővé tevő artifactok révén. Ez és sajátságos történetvezetése többszöri végigjátszást és mindig új játékélményt produkált, így nem meglepő hihetetlen népszerűsége. Sem ez, sem a következő Mana nem tekinthető a negyedik résznek, sőt, a 2003-as Sword of Mana lényegében az első Game Boy-os rész remake-je pazar grafikával, finomított játékmenettel. A tényleges negyedik epizód 2006 decemberében jelent meg: a *Dawn of Mana* az első és mindezidáig egyetlen PS2-es mana epizód, sajnos európai verzió nélkül. A DoM a háttérbe szorítja az RPG elemeket és inkább a felfedezést, valamint a környezettel való interakciót helyezi előtérbe. Ezt követte a SNES-es elődhöz alaposan visszanyúló DS-es *Children of Mana*, valamint a még csak Japánban megjelent *Heroes of Mana*.



TACTICS

'97

kiadás éve: 1997 - I platform: playstation, gba, psp



Az eddigi két sorozatnál jóval közelebb áll az alapot szolgáltató Final Fantasy-hez az 1997-ben startolt Tactics vonulat. Az *FF Tactics* a SNES korszakban hatalmas népszerűségnek örvendő taktikai szerepjátékokhoz nyúl vissza, méghozzá elegánsan. Ebből talán már kisakkozható, hogy a Tactics lételeme a harc, mely egy izometrikus, lényegében három dimenziós játéktéren kap teret, körökre osztott elképzeléssel. Az FFT csavar egyet a random encountereken, véletlenszerű harc csak előre kijelölt területeken folyik, mindenhol máshol a történet szempontjából fontos küzdelem zajlik. Az FFT a lineáris megközelítést favorizálja, opcionális mellékküldetésekkel. Az általa bemutatott világ, Ivalice később a nagygépes FF12-ben köszönt vissza, valamint a spinoff spinoffjában, a *Final Fantasy Tactics Advance*-ben. A GBA-s Advance nem folytatás hanem mellékág: alapját a Tactics rendszere adja, de játékmenetét tekintve eltér abból és a Legend of Mana féle „építsd fel magad a világot" megközelítéssel próbálkozik valamint egy sajátságos „Law" rendszerrel, mely egy-egy küzdelem alapvető kihívását tetézi sajátságos szabályaival. A Tactics hamarosan PSP-n is bemutatkozik a PS1-es rész remake-jével, míg a DS az Advance direkt folytatásával gazdagodik.

KINGDOM HEARTS

'03

kiadás éve: 2003-2005 I platform: playstation 2, gba



A *Kingdom Hearts* új keletű és alapvetően más, mint az eddigi FF melléközöngék – a Square és a Disney kollaborációja a nyugati és a keleti kultúra találkozása. Az erőteljesen harcközpontú szerepjáték a Disney filmek világát házasítja a Final Fantasy univerzum és ismert Disney karakterek sajátságos változatával. Debütálása fényes siker volt, a mai napig bezárólag 5 millió példányban kelt el. Csupán egy év kellett a folytatáshoz, vagy inkább mellékághoz. A *Kingdom Hearts: Chain of Memories* handheld epizód, egyenesen Tetsuya Nomura koponyájából. A CoM lényegében megtartotta elődje szerepjáték jellegét, de egy gyűjtögetős kártyajátékkal házasította – a valós idejű harcrendszerben szinte minden, a mozgás, a támadás és a varázslás is egy-egy kártyalap előhívásával érhető el. A történet közvetlenül a Kingdom Hearts után folytatódik tovább. Japánban egy remake formájában PS2-re is megjelent a KH2 speciális kiadásában, három dimenziós grafikával, limitált szinkronnal. A harmadik és ez idáig utolsó Kingdom Hearts, a sorszámozott folytatás 2005-ben jelent meg, ismételten nagygépre. Az egy évvel a GBA-s kiadás után játszódó *KH2* remek fogadtatásra lelt, 3.5 millió példányban kelt el.

CRYSTAL CHRONICLES

'03

kiadás éve: 2003- I platform: gamecube, wii, ds



A 2003-ban elstartolt kristály krónika több szempontjából is jelentős fejlesztés – elsősorban azért, mert a sorozat elindításával és az ezt követő elképesztő mennyiségű FF újrakiadással és remakekel a Square visszatért a Nintendo kegyeibe. Olyannyira, hogy a Gamecube-os *Final Fantasy: Crystal Chronicles*-t egy kizárólag a Nintendo platformokra létrehozott divízió, a The Game Designers Studio követte el. Az eddig áttekintett mellékszálak közül talán a CC az, amely a legerősebb szálakat ápolja a Final Fantasy-val, annak ellenére, hogy nem keményvonalas szerepjáték, sokkal inkább akcióközpontú RPG-kaland hibrid. Éppen ezért nem meglepő, hogy az elkötelezett FF rajongók nem fogadták fanfárral, mely elsősorban erőteljes többjátékos megközelítésének köszönhető. Az FF CC minden idők legdrágább multiplayer mókája, teljes kiaknázásához, négy GC-re, négy játékra, négy GBA-ra és négy TV-re van szükség, ami nagyon drága befektetés – a single módozat pedig nem ellensúlyozta túlságosan ezt az egyoldalú játékmenetet. De sebaj, az FFCC összeszedettebb formában jön DS-re is valamikor a közeljövőben, hogy aztán egy harmadik, immáron Wii-s felvonással megreformálja magát: hogy a *Crystal Bearers* milyen is lesz, azt nem tudjuk, de remélhetőleg nem szúrják el.

FINAL FANTASY 7 UNIVERZUM

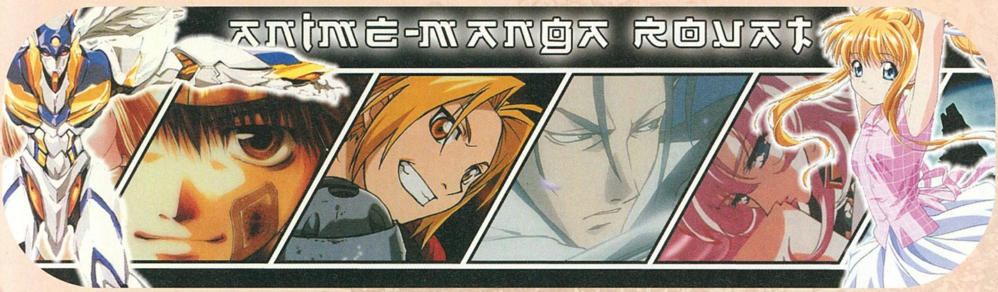
'04

kiadás éve: 2004- I platform: playstation 2, mobiltelefon



Egy Final Fantasy epizód világa sem annyira népszerű, mint az FF7-é – az 1997-es bemutatkozása óta a Square kapuit folyamatosan ostromolják egy remake elkészítéséért, de eleddig az imák süket fülekre találtak. De az FF7 sötét és messze nem barátságos univerzuma azóta jelentősen kibontakozott. Első körben 2004-ben a kizárólag Japánban kapható NTT DoCoMo FOMA telefonokon a *Before Crisis: Final Fantasy VII*-tel. A hangzatos cím nem csak az első Square által fejlesztett exkluzív mobiljátéknak, de az első FF7 kitekintésnek felelt meg. Se nem folytatás, se nem teljesen mellékszál, hanem előzmény, egész pontosan hat évvel a PS1-es klasszikus történései előtti időszakot öleli fel, epizódikus formában. Japánon kívül nem jelent meg, nem úgy mint az ezt két évvel követő *Dirge of Cerberus*. A Cerberus a család feketebáránya: nem szerepjáték, hanem inkább Devil May Cry klón, vagyis színtiszta akciójáték. Történetileg az FF7 folytatása, hisz három évvel az után játszódik. Nem talált túl jó fogadtatásra a kritikusoknál (kivéve Csipi kollégánkat) és nem is volt az a kifejezett üzleti siker. Ennek ellenére tett egy második nekifutást az ismételten mobiltelefonos *Dirge of Cerberus Lost Episode: Final Fantasy VII*-tel (ami a spinoff spinoffja... mik nem vannak), az igazi újdonság még várat magára, remélhetőleg már csak pár hónapig: a *Crisis Core: Final Fantasy VII* nem csak az eddigi legjobb PSP-s játéknak, de egy vérbeli Final Fantasy-nak néz ki, így minden okunk megvan arra, hogy sokat várjunk tőle.





Bevezető – mangakörkép

Ebben a hónapban négy, stílusukban nagyon eltérő alkotót fogunk bemutatni nektek. Sokan kérdezték, hogy hogyan lehet hozzájutni ezekhez a darabokhoz: az internetes rendelés mellett az évente többszöri animeconokon is rendre megvásárolhatók az alábbi mangák, de amilyen iramban fejlődik a hazai manga-piac, nem lennénk meglepve, ha egy-két éven belül magyar nyelven is hozzáférhetővé válnának. Kellemes vadászást – ne feledje senki, mangát olvasni jó móka, még akkor is, ha az anime változat előtti tespedés egyszerűbbnek tűnik!

Tsutomu Nihei

Fontosabb munkái

- » Blame
- » Noise (one-shot)
- » Biomega
- » Wolverine Snikt (one-shot)



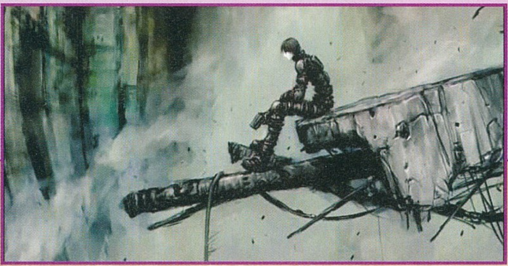


Tsutomu Nihei élete igen érdekes módon alakult, éppen ezért mindenképpen muszáj foglalkoznunk vele – tekintve, hogy a játékokhoz is köthető egy-egy megmozdulása, továbbá itt a környéken, Németországban van az egyik legnagyobb rajongói tábora.

Nihei eredetileg nem a mangák világában mozgott, hiszen építésznek tanult, és ebben a szakmában igen komoly ismeretekre tett szert. Ahelyett, hogy egyből Japánban helyezkedett volna el, egy new yorki cégnek dolgozott, és közben világot látott – itt ismerte meg azokat az építészeti stílusokat, melyek hazájában soha nem voltak jelen. Amikor visszatért Japánba, a Kodanshának kezdett dolgozni, és olyasvalaki asszisztense lett, akit a Blue Heaven és az Alive óta legendaként tisztelnek. Tsutomu Takahashi nagy hatással volt Nihei stílusára, a befejezetlennek tűnő karakterdesign és a történetvezetés tempója is hasonló nála – a legjobbaktól tanulni persze nem bűn. Ezek után Tsutomou Nihei megalkotta a Noise-ot, amely egyből felkeltette a kiadók figyelmét – a Kodanshánál pedig nem volt nehéz kiharcolni egy hosszabb sorozat kiadásának finanszírozását. Miért? Mert a Noise remekül demonstrálja Tsutomu Nihei képességeit, és olyan részletes hátterekkel dolgozik, melyekre a profi mangakák esetében sem nagyon volt eddig példa. Mindezt tetézte a rajzstílus, amiben a one-shot keletkezett: a világból árad a cyberpunk hangulat. Mind az épületekre, mind a szereplőkre jellemző az élő test és a mesterséges anyagok szimbiózisa – ezzel olyan látványvilág tárul az olvasó szeme elé, melyhez hasonlót legutóbb talán a Ghost in the Shellben tapasztalhatott, ám korántsem ilyen elborult és komplex módon.

A rajzoló, miután ráérzett erre a stílusra, és leszerződött egy kiadóval, hogy a Noise folytatását, a Blame-et megalkossa, nem is nagyon akart ettől a világtól elszakadni a későbbiekben sem. Haragudnunk kellene emiatt rá? Nem feltétlenül, hiszen a Blame minden egyes lapja, minden megrajzolt képkockája az életre kelt művészet: minden beállítás, az összes kompozíció egy megtervezett és remekül elképzelt hatalmas műalkotás apró darabja, a kirakós pedig az évek során akkorára duzzadt, hogy heteken át elemezhetnénk a mangaka elképzeléseit. Nem tesszük: folytassuk inkább az életművet. A Blame és a Noise (plusz a többi darab, például a Biomega) felkeltette a nyugat figyelmét, mivel ezen mangák nem viselték magukon a többi sorozatra oly jellemző japán stílusjegyeket, többen is érdeklődni kezdtek a művész munkái iránt – a legnagyobb hal pedig a Marvel volt.

Talán sokan emlékeznek Rozsomák (gyorsan felejtsük el az olyan elnevezéseket, mint a Farkas, vagy épp Pézsmapatkány) korai történeteire, ahol igen komoly japán behatást figyelhettünk meg a körülötte ólálkodó kibernetikus teremtmények megrajzolásánál – nemrég tökéletes kezekbe került mindez, hiszen maga Tsutomu Nihei rajzolt egy pár fejezetből álló „melléktörténetet" Rozsomákkal a főszerepben. Ezzel máris történelmet írt, hiszen eddig nem nagyon mondhatta el magáról semelyik japán mangaka, hogy a Marvelnek dolgozhat, ráadásul egyből az egyik legkomolyabb franchise főszereplőjével. Magáról a műről nem érdemes sokat beszélni, a rajongókat megosztja, de ettől függetlenül kis hazánkban is kapható, magyar nyelven, egy kis utánajárással – ez alapján bárki eldöntheti, tetszik-e neki, amit lát. Itt nem ért véget Nihei nyugati kiruccanása, a Marvel ugyanis a Bungie-val karöltve tavaly júniusban kiadott egy Halo Graphic Novel névre hallgató, 4 különálló sztorit magába foglaló gyűjteményt. Mind a négy alkotás különböző szerző alkotása, a bemutatóhoz fűzhető alkotónk a „Breaking Quarantine" címűt készítette – a szomszédságban pedig nem más szerepel, mint a legendás Moebius...



Kaori Yuki

Fontosabb munkái

- » Angel Sanctuary
- » Boys Next Door
- » Count Cain
- » Ludwig Kakumei

Második alkotónk (nemét tekintve hölgy) komolyabb falatnak ígérkezik, éppen ezért leginkább azoknak ajánlható, akiknek van gyomruk az egészen extrém, mindenféle nemi és vallási meggyőződést sárba tipró történetekhez. Mielőtt valaki az olcsó pornóra vagy a pletykalapok színvonalára asszociálna, megnyugtatásul közöljük, nem erről van szó. Kaori Yuki életéről és személyiségéről viszonylag keveset tudni (főleg a női mangakák szeretik eltitkolni magánéletüket a sajtó elől, lenne mit tanulni tőlük a világ másik oldalán): ami bizonyos, hogy a sensei bevallottan temperamentumos személyiség, és könnyen felejt, saját elmondása szerint az alkotásait az európai művészek pár kiemelkedő darabja inspirálta.

1987-ben kezdődött pályafutása, ekkor még rövidebb munkáit a Hana to Yume jelentette meg havi rendszerességgel, ám eddigi legnagyobb alkotásának, az Angel Sanctuary-nek koncepciója már ekkor elkezdett körvonalazódni. Az Angel Sanctuary egy testvérpár problémáival indít: Setsuna és Sara vér szerinti testvérek, akik gyermekkoruktól fogva remekül megvoltak – olyannyira, hogy amint a megfelelő kort elérték, mindketten gondolkozni kezdtek, hogy vajon ez csak szimpla testvéri szeretet-e, vagy valami egészen más... A gondokra látszólag megoldást jelentett, hogy csak havonta találkoztak, de később ez már kevésnek bizonyul, és az érzelmek fellángolásával egy időben egy csomó rejtélyes figura tűnik fel körülöttük. Kiderül, hogy Setsuka igazából egy nagy erejű bukott angyal (a menny hierarchiájában ráadásul a harmadik leghatalmasabb, egyedül az Úr és Adam Kadamon erősebb nála), Alexis reinkarnációja – ám a teljes felébredése még várat magára. Tódulni kezdenek az emlékek, egy múltbéli háborúé, melyet a menny és a pokol erői vívtak, és ahol az angyalok korántsem a megszokott, tiszta és ártatlan teremtmények voltak...

A történet persze elképesztően komollyá válik, és rengeteg karaktert vonultat fel, melyeknek egyetlen közös jellemzője, hogy nem igazán lehet a klasszikus értelemben vett „jó" és „rossz" címkéket rájuk aggatni. Az Angel Sanctuary húsz köteten át mutatja be ezt a különös világot, mely tele van istentagadással, a klasszikus keresztény világkép felborításával, és más erkölcsileg igencsak aggályos témák feszegetésével. Kaori Yuki később ennek a stílusnak a mesterévé vált, legtöbb alkotása ehhez hasonló morális sablonokból építkezik – szerencsére mindezt olyan kimunkált és gondosan felépített jellemek segítségével teszi, hogy az olvasónak egyszer sem fordul meg a fejében az, hogy mindez csupán öncélú szórakozás lenne a kritikusok vérmérsékletének további emelésére. Az, aki belekezd az Angel Sanctuary-be, nagy adag türelemmel, szabad felfogással és nyitott elmével kell rendelkezzen, ezek hiánya komoly elrettentő érv lehet a széria (vagy a hölgy bármely másik munkája) ellen.

Ha már az Angel Sanctuary-t bemutattuk, nem mehetünk el szó nélkül a mesternő más alkotásai mellett sem. Ha valaki nagyon nem szeretne a különböző vallások mondavilágában evickélni, annak remek kóstoló lehet a Boys Next Door. Igen, shounen-ai (azaz férfiak közti szerelem korlátozott ábrázolása) mangáról van szó – még szerencse, hogy egy normális világban Verlaine vagy Rimboud életművét sem egy-egy prekoncepciótól fűtött mondattal intézzük el, hanem a tényleges alkotást figyeljük meg. Tehát azokkal, akik még itt vannak a stílusmegjelölés után is, nézzük át, mit is rejt a Boys Next Door: két szenvedő lélek meséjét. Adott egy tanár, kinek gyermekkora kifejezetten sötéten indult. Volt itt minden, rosszindulatú férfiak, öncélú édesanya, bekattant és érdekes dolgokat művelő gyermek – nem részleteznénk, hisz az a manga dolga lesz. A lényeg, hogy a férfi valamilyen perverz okból sorozatosan a fiatal, testüket kényszerű módon áruba bocsátó férfiakra vadászik – hogy megölje őket. Az éppen aktuális áldozat azonban más, mint a többi: múltja a tanáréhoz hasonlóan szörnyű titkokkal és fájdalmakkal van teli, aki ennek következtében képtelen megölni őt – inkább úgy dönt, megmenti a srácot. Sikerül-e neki? Ilyen felvezetés mellett az esélyek nem tűnnek túl rózsásnak: a Boys Next Door egykötetes, újraolvasási értéke elég nagy, és az előbb bemutatott sorozathoz hasonlóan szintén sokkoló történetet mutat be.

Mielőtt valaki azt gondolná, hogy Kaori Yuki csak ilyen elvont, sokak számára betegesnek tűnő és tényleg nagyon merész mangákat alkotott, szerencsére ellent kell mondanunk: sok egyéb projektje is született, de a fenti két műve a leghíresebb. Érdemes megemlíteni például a Ludwig Kakumeit is, amely több különálló történetet foglal magába, egy laza szállal összekötve. Ludwigot szülei elküldik kastélyukból, hogy jelenlegi barátnőjénél jobbat találjon magának – és ő keresni kezd. Olyan hölgyeket talál majd, mint Hófehérke, Hamupipőke, Csipkerózsika, Juliska... és így tovább. Azt ugye már mondanunk sem kell, hogy eme hölgyeknek köze sincsen a klasszikus Grimm mesékben szereplő önmagukhoz? Sok-sok egyéb mangája is van a hölgynek, például a Count Cain, vagy a Kaine, de ő készítette el a karakterek designját a Meine Liebe szereplőihez is. Aktivitása nem lankad, és remélhetőleg még hosszú évtizedeken át ellát minket elvont és nehezen emészthető tartalommal!











CLAMP

Fontosabb munkái

- » Magic Knight Rayearth
- » Card Captor Sakura
- » Chobits
- » xxxHolic
- » Tsubasa Reservoir Chronicles

A harmadik bemutatásra kerülő „alkotó" ezúttal nem egy személy, hanem egy legendásan híres csapat, akiknek néhány munkájával (igaz, eddig csupán anime formájában) már találkozhatott az olvasó a Konzol hasábjain. A Clampet 1989-ben alapította tizenkét doujinshi-rajzoló (emlékeztetőül: a dj-k azok a munkák, melyek egy létező manga vagy anime cselekményeit egészítik ki az alkotók nem hivatalos gondolataival, elképzeléseivel – anno a Clampet hoztuk fel nyilvánvaló példaként arra, hogy ez a műfaj remek kiugrási lehetőséget jelent). Közülük az évek során jónéhányan lemorzsolódtak, a jelenlegi csapat négy tagot számlál. Hogy nevükön említsük őket: Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi, Ageha Okawa, plusz Mokona – aki ismerős lehet például az xxxHolic kapcsán is. A csapat munkáit lehetetlen egy-két szóban összefoglalni. Legtöbb mangájukból anime készült, szinte mindegyik köré hatalmas fandom épült (rajongói rajzok, írások, „Mi lett volna, ha?" sztorik ezrei), de ha nagyon kategorizálós kedvünkben lennénk, azt mondhatnánk, a CLAMP néhány stílusban az elmúlt évtizedek egyik legmeghatározóbb csapata, a trendeket sosem követő, de mindig meghatározó hölgyek bandája – beszéljünk hát pár fontosabb mangájukról. Ahelyett, hogy csak egy-egy darabra fókuszálnánk, inkább a Clamp művekre oly jellemző klisékből emelünk ki egy párat, megismertetve az olvasót a stílusjegyeikkel.

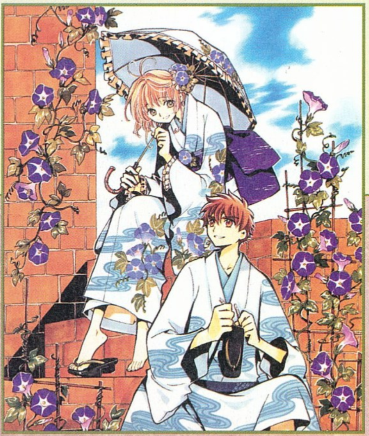


Első komolyabb munkájuk a Magic Knight Rayearth volt. A történet átlagosnak tűnő iskolás lányokat helyezett fókuszba, a különleges képességek azonban a misztikus ellenfelekkel együtt megérkeznek, így téve maho-shoujóvá a műfaji megjelölést. A „maho-shoujo" olyan történeteket takar, melyben a főhősnő valamilyen mágikus képességhez jut, de általában ezt egy átváltozás segítségével aktiválja. Nem kell túl messzire mennünk, hogy egy jó példát hozzunk fel az ilyen sorozatokra: Sailor Moon. A stílus korlátjait a Clamp ügyesen feszegette: a szereplőgárdát nagyon szélesre fűzte, és a karakterek közti interakciókra legalább annyi hangsúlyt fektetett, mint az ellenségekkel való csatározásokra. A remek felvezetés után következett a díjnyertes Card Captor Sakura (angol nyelvterületen CardCaptorS), ez a széria még mai szemmel is kifejezetten élvezhető. Sakura egy átlagos kislány, aki egy különös feladatot kap: a varázserővel bíró kártyák mestere lesz. A probléma csak az, hogy a lapok elszabadultak, és be kellene őket gyűjteni. Miután ez húsz-harminc rész után megtörténik, új problémák jönnek – és közben szépen alakulgat a bugyuta, de őszinte szerelem a hölgy és fiú segítője, Shaoran között. Talán ez a leghíresebb románc az animék történetében – még úgy is, hogy gyakorlatilag SEMMI nem lesz köztük a sorozatban (a film már más tészta...). Aranyos és szerethető, no.

A másik műfaj, melyben otthon érezték magukat a hölgyek, a „mahou kanojo", a varázserővel bíró barátnők története. Bár nem tartoznak szigorúan ebbe a kategóriába, de a Chobits és az Angelic Layer is ilyen témát vesz alapul – nézzük meg talán a Chobits-ot, mely a legjobb anime és manga ahhoz, hogy megismertessük a műfajt a kívülállóval (már ha hímnemű az illető...).

Főszereplőnk a frissen Tokióba utazó Hideki Motosuwa, aki tanulmányai megkezdése miatt utazott fel vidékről, hogy aztán egy új trenddel, a „persoconok" használatával ismerkedjen meg. A persoconok totálisan emberre hasonlító számítógépek, melyek minden feladatot tökéletesen ellátnak, és emberi nyelven kommunikálnak velünk – cserébe viszont borzasztóan drágák. Éppen ezért meglepő, hogy a szegény srác már az első éjszakáján belebotlik egy elhagyott, hosszú szőke hajú példányba, akinek operációs rendszere olyannyira hiányos, hogy csak nevét (Chii) képes újra és újra ismételni. Hidekit elvarázsolja a robot szépsége, és úgy dönt, megpróbálja megjavíttatni – hogy aztán a rengeteg poénnal és őrületes szituációval kecsegtető történések alatt rádöbbenjen, Chii korántsem tartozik az átlagos robotok közé. Perverz? Az. Mulatságos? Néha igen. Néha viszont tele van érzelemmel a Chobits, ami nem meglepő: olyan bájos karakterek szerepelnek benne, akiket még az igazán kőszívű olvasó sem nagyon tud majd utálni...

Ennél a pontnál a cikkíró egy picit elgondolkozott, és rádöbbent, hogy a Clamp munkáiról nem nagyon lehet párezer karakterben értekezni – jóval több helyet érdemelnek, ugyanis... de talán most nem is ez a cél, hanem az, hogy az olvasó a képek és a bemutató hatására elkezdjen érdeklődni a csapat munkái iránt, és így ismerje majd meg ezeket a nagyszerű sorozatokat. Ezt a szempontot figyelembe véve következzen a befejezés, egy utolsó széria megemlítésével. A Clamp mindig is szerette a különböző szériák karaktereit összehozni – a legnagyobb crossover pedig a Tsubasa Reservoir Chronicles (melyből egy nagyon-nagyon jó anime is készült!) A szériában gyakorlatilag az összes híresebb szereplő megjelenik, miközben a végre nem csupán plátói szerelemben lévő párocska bejárja az ismert és ismeretlen világokat, Sakura elveszett emlékei után kutatva.





Fontosabb munkái

- Gensomaden Saiyuki
- Saiyuki Reload
- Saiyuki Gaiden
- Wild Adapter
- Stigma

Kazuya Minekura

Végül, de nem utolsó sorban következzen egy, a hazai anime-manga rajongók által nem annyira ismert alkotó – bemutatásához a cikkíró azon egyszerű oknál fogva ragaszkodik, hogy a kedvencéről van szó. A hölgy (akinek neve szintén ismeretlen – a Minekura csak álnév) a kilencvenes évek elején kezdett dolgozni, először erős boys-love beütésű doijinshi munkákkal próbált sikereket elérni. Ezek után egy olyan történet keltette fel érdeklődését, mely nem kisebb szériát inspirált, mint magát a Dragon Ballt. Igen, a Nyugati Utazásról van szó, mely Son Goku (eredetileg Szun-vu Kung), a majomkirály történetét ismerteti meg az olvasókkal. Az ezeréves kínai regény komoly gondolatokat ébresztett Minekurában, aki úgy döntött, egy modern, kellően merész és újszerű koncepciót farag a jól ismert alapokhoz. Már csak támogató kellett, és szerencséjére a legendát éppen feltámasztani tervező Enix személyében erős kiadóra lelt. Így született meg a Gensomaden Saiyuki.

A történet középpontjában a buddhista rend öt tekercsének egyikét hordozó Genjo Sanzo található (aki ezáltal az egyik legmagasabb rangú szerzetes címét mondhatja magáénak), akit a Három Istenkép fontos megbízással lát el. A világot komoly veszély fenyegeti, ugyanis az eddig egymással békében élő emberek és youkaiok (jelentése tündér, mint az indoeurópai mitológia elfjei) háborúzni kezdtek – utóbbiak egy különös sugárzás következtében gonosszá váltak, és ellenségüknek tekintik a hétköznapi embereket. Sanzo három társat visz magával az útra, melyen a baj forrásához igyekszik. A három férfi, bár látszólag apró véletlenek során csapódott a szerzeteshez, valójában már egy több, mint fél évezrede tartó színjáték utolsó felvonásainak megfelelően cselekedett csupán. A szereplők mind különleges egyének, kezdjük talán Son Gokuval. Goku, a Szikla Gyermeke túl hatalmas képességekkel bírt, így egyenesen a mennyei erők vették őrizetbe, hogy ne okozhasson túl nagy problémát. A felügyeletével megbízott férfi, név szerint Konzen azonban ragaszkodni kezd hozzá. Miután Gokuból előtör az igazi énje (Seitei Taisei – hasonlatos ahhoz az állapothoz, amikor a Dragon Ballban a telihold megőrjíti a fiatal Gokut), hősünk olyan mészárlást követ el, melyet ötszáz évnyi börtönnel jutalmaznak – a félisten Goku számára ennyi magány és unalom ezerszer rosszabb a halálnál. Szenvedéséből Sanzo szabadítja ki, kit egy különös szál köt össze a Sziklák Gyermekével. Hogy teljes legyen a négyes, megismerhetjük még a youkai-ember bűnös kapcsolatából született, számkivetett Sha Gojyo-t, és a tragédia után tömeggyilkossá váló Cho Hakkait (kinek büntetése ezer youkai megölése után nem kevesebb volt, mint hogy maga is youkai-á váljon). Ez a négy férfi kellően erős ahhoz, hogy az ellenséges területen átvágva Tenjiku-ba érjen – útjukat pedig lépten-nyomon veszélyek fenyegetik.

A Saiyuki tipikusan az a történet, ahol a megtett út fontosabb, mint a cél elérése. Ők négyen pontosan tíz éve utaznak már együtt, és több mint tizennyolc köteten keresztül izgulhatunk értük – de miért jó ez? Talán nem meglepő, de minden főszereplő iszonyatosan komoly múlttal rendelkezik – olyan emlékek cikáznak fejükben, melyek egy gyengébb embert könnyedén a sárba tipornának –, de ők kitartanak. Ebben persze fontos szerepe lesz a buddhista filozófia világibb, sötétebb oldalának (van ilyen, csak nyitott szemmel kell közelíteni hozzá...). Sanzo például hiába szerzetes, dohányzik, iszik, káromkodás napi rendszerességgel hagyja el száját, de a többiek is érdekes személyiségek. Goku például itt is ugyanolyan ártatlannak látszik, mint a Dragon Ballban (és itt is rengeteget eszik!), de amikor az erejét visszafogó fejpánt lekerül róla, még saját barátait is pillanatok alatt széttépné – az ötszáz évvel ezelőtt elkövetett bűnei pedig olyan komolyak, hogy eddig csak finoman mertek utalni rájuk. A többi szereplő is hasonlóan érdekes személyiség: van, aki a saját testvérével akart összeházasodni, amit a hölgy nem éppen természetes halála akadályozott csak meg, vagy érdekes még a saját édesanyja által majdnem halálra vert Gojyo múltja is; ha pedig ehhez hozzátesszük, hogy az ellenségek is hasonlóan „bonyolult" jellemek, komoly múlttal, máris látható, hogy Minekura nem aprózta el, amikor megalkotta a szereplőgárdát. A sorozat később kitermelt egy Gaident is, mely az ötszáz évvel ezelőtti eseményeket mutatja be – az alap Saiyuki ismerőinek szintén kihagyhatatlan. A Saiyukit mindenképpen manga formátumban ajánljuk, Minekura-sensei kezdeti furcsa rajzstílusa úgy kiforrja magát, hogy végül az egyik legszebben dolgozó japán rajzolóval lesz dolgunk – mindez a képeken is jól látszik. Ezt a rajzstílust nehezen lehetett animébe átülteni, így azok minősége erősen változó, mindezt csak tetézi a mozgóképet ért cenzúra, mellyel az anime megtekintése véglegesen ellenjavallottá vált.

Nincs túl sok helyünk a többi széria bemutatására, így csak felsorolásképpen: az elmúlt években Minekura belekezdett sok, modern időben és valós helyszínen játszódó sorozatba, legjelentősebb a Wild Adapter, mely az azonos nevű, mutációkat okozó drog után nyomozó két fiatal, Kubota és Tokito életét mutatja be, a fent említett szomorkás, sajátos módon. Van itt még egy Bus Gamer, ami egy halálos fogócska nagyvállalatok alkalmazottaival a főszerepben, vagy éppen a hullaszállítók mindennapjait bemutató Honey Comb – de a legkomolyabb kétségkívül a Saiyuki és a Wild Adapter (utóbbinak valamikor a jövőben szentelünk még pár keresetlen bekezdést).

Oldern





Son Goku – amikor bevadul







CASTLEVANIA: A véradás kötelező

Vér. Vörös, ízletes, és a legfontosabb mindenek felett… legalábbis egy vámpír szemszögéből. A Castlevaniaban csörgedező „életvíz" sohasem hazudtolta meg önmagát: a Konami hosszú évtizedekre visszanyúló vámpírvadász legendája nem tért le a jól kitaposott ösvényről, nem próbált pénzéhes óriás kiadók kedvére tenni és nem korcsosította el az adott kor népszerűsége sem. Nem keveredett a köznép vérével, sarjai mind egy szálig a büszke és oly' tiszta arisztokrácia leszármazottainak vallják magukat. Ugyanakkor, mint minden kiváltságos családban, a Castlevania birodalmában is akadnak kitaszítottak: elárult és elüldözött népek, akik rosszkor, rossz helyen születtek. „Fekete bárányok" – szokás rájuk mondani: emlékképeik homályosan, csak a históriás énekek versszakainak sorai között bukkannak fel olykor-olykor. Lelkükért senki sem könyörög, bár szétszórva azért akadnak hívők, akik nem feledik érdemi tetteiket. Így történt ez a Castlevania: Bloodletting című nullázott epikus művel is, amely a SEGA32X átkos filozófiájának köszönhetően bukott el. Nem túlzás azt állítani, hogy a Megadrive/Genesis 32 bites hardveres kiterjesztéséért felelős SEGA projekt egyértelműen a legfőbb kolompos a Saturn bukásában. A hosszas fejlesztési idő, illetve a küszöbön toporgó PS1 és N64 későbbi diadalmenete okán hibás döntésnek titulált masina tetemes szeletet hasított ki a Saturn tortából, amely „befektetés" soha nem térült meg. Közvetett módon ugyan, de ez az aprócska tény okolható azért is, ami miatt a Bloodletting végül soha nem jelent meg a boltok SEGA32X játékokat tartalmazó polcain. Az okokért kicsit mélyebbre kell ásnunk az elhagyott Drakula sírkertben – a válasz ugyanis a múltban, a távoli Japánban leledzik.

A videojátékok fellegváraként emlegetett szigetország mindig is a kiváltságosok jogait élvezte: amíg az Egyesült Államokban és Európában a Super Nintendo – Sega Genesis/Megadrive zsebelte be a 16 bites világ elismeréseit, a távoli Japánban háromszereplős volt a piac. Az imént említett duó mellett ugyanis a PC Engine is tekintélyes rajongói tábort szerzett magának, így az 1987-től 1994-ig terjedő időszakban igencsak megnehezítette a Nintendo-SEGA páros dolgát. A Castlevania sorozat népszerűsége a trió harmadik tagján is növekedésnek indult, méghozzá nem is akárhogyan: a 16 bites világnak fricskát mutató, 1993-as CD alapú PC-Engine megjelenését követően a Konami egy exkluzív címmel, a Dracula X: Rondo of Blood nevű szépséggel ajándékozta meg az Engine szimpatizánsokat, amit máig az egyik legsikeresebb japán Castlevania játékként tartanak számon a világon. A Konami már akkor is tudta, mitől döglik a légy: a bivalyerős gépezet minden porcikáját felemésztő kód szinte élettel és energiával töltötte meg a képernyőn megjelenő spriteokat, a CD minőségű muzsika pedig a hallójáratokra volt orgazmust kiváltó hatással. Bár játék a Turbografx nyugati megítélése miatt sohasem lépte át az ország határait, a Konami tudta, hogy a kezében levő kinccsel igazi sikersztorit könyvelhet el a videojáték történelemben. Mivel a SEGA megítélése roppantmód pozitív volt ekkoriban, az újonnan beharangozott 32X kiegészítő okán a japán kiadó újfent kamatoztatni kívánta a Castlevania-ba fektetett energiáit. Mivel a PC-Engine-re készült Dracula X: RoB átszabása megfelelt volna a várakozásoknak, a fejlesztők ízekre szedték a játék építőkockáit és egy adag új ötlettel egybegyúrva az alapjaitól kezdték összerakni azt. A 32X-nek elkelt volna a vásárlásösztönző PR munka, így örömmel fogadták az időközben Castlevania: Bloodletting névre keresztelt jövevényt. Az első képkockák és benyomások viszont nagy hasonlóságokat mutattak a Rondo of Blood játékmenetével (hasonló felépítésű pályák, ismerős ellenfelek, felfedezős, keresgélős, logikai feladványokkal tarkított játékmenet), de ez csak egyvalamit jelenthetett: a kiadónak és a fejlesztőknek túlságosan rizikós lett volna egy teljesen az alapoktól írt játékot bevállalni egy olyan platformon, amely életképességét tekintve abszolút megkérdőjelezhető volt akkoriban. A költséges munkálatok és a kudarc elkerülése érdekében egy már létező produktumból építkeztek, amelynek kódcsoportjai a 32X esetleges bukását követően még átmenthetőek egy másik platformra. Ez a fajta szemlélet a Saturn és a Playstation 1 szorításában abszolúte elfogadható döntésnek bizonyult, és sajnos be is igazolódott. A béka fekete alá eső 32X eladások, a hiányos és minimális szoftverkínálat rövid időn belül elérte a hatását. Bár a játék fejlesztése már a béta státuszban járt, a Bloodletting projektet teljes egészében törölték a kínálatból. Ám a 32X-re készült Castlevania-ba ölt munka nem volt hasztalan: a kód nagy részét már alapból hordozható formában készítették el, így utólag visszanézve már nem is tűnik furcsának, hogy az 1997-ben megjelent PS1-es Castlevania: Symphony of the Night miért is mutat néhol olyan kísérteties hasonlóságokat a Bloodletting epizóddal. A választ ti is tudjátok: a Konami titokban, a média teljes kizárásával együtt az egész projektet átmentette a lényegesen sikeresebb Playstation 1-re. A Bloodletting így ha burkoltan is, de a mai napig tovább él a köztudatban, habár az eredetileg 32X platformra készült verzióról holmi keveset tudni. A Castlevania rajongók köztanácsosaként ismert JPCV-FAN azonban addig járt Koji Igarashi nyakára, amíg a széria atyja végül be nem adta a derekát és felfedett néhány információt a korai epizód néhány részletéről. A hősök (merthogy kettő van belőlük) eredetileg Ricter Belmont és Maria Renard voltak, akik még életüket is képesek feláldozni Drakula pusztulásáért. A rosszfiú szerepét itt nem csak maga Drakula gróf, hanem egy külföldi rivális is magára öntötte, aki a tervek szerint bármire képes lett volna, hogy ő legyen az, aki megvívja a végső harcát a gonosz szülöttével – így egyszer, s mindenkorra leszámolva a fenyegető veszéllyel. Az ismeretlen gyökerekkel rendelkező harcos kilétét a mai napig homály fedi, habár néhány Castlevania szaki a Castlevania 64-ben szereplő Charlie Vincentet, megint mások pedig a Raiders of the Lost Ark (Az elveszett frigyláda fosztogatói) ügyeletes rosszfiúját, Belloqo-t látják az antihősben. Ebben gyaníthatóan a karaktereket ábrázoló sprite-ok is közrejátszanak, hiszen meglepő hasonlóságok fedezhető fel a Bloodlines és a Symphony of the Night figurái között.

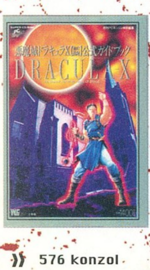
A Castlevania törlés három évvel a Bloodlettinget követően is megismétlődött, csak ezúttal az amerikai földrészen. Az eset a Castlevania: Resurrectiont érintette, amely az első olyan epizód volt a sorozatban, amelyet teljes egészében amerikai csapat készített. A játékot fejlesztő Konami USA divízió a SEGA újabb platformjával, a Dreamcasttal próbálkozott, megint csak eredménytelenül. Az ok ismételten a szegényes teljesítmény és a fejlesztői platform rövid élete volt, habár az amerikai és a japán Konami csapatok közötti ellentétek is okolhatóak érte: a kiadó nem tehetett mást, minthogy teljes egészében leállíttatta a félig készült játék munkálatait. A Resurrection valamikor 2001-ben került volna a rajongókhoz, és mint 3D-s produktum, a harmadikként jegyezték a sorozatban. A történet a franchise-hoz híven ismét a Belmont család körül bonyolódik, csak egy kis időutazással körítve: a játék ugyanis Sonia Belmont és Victor Belmont küzdelmét tárja fel, akik 1666-ban néztek farkasszemet a gonosz Drakula gróffal elhagyatott kastélyában – még mielőtt az örök klasszikus NES változatban Simon Belmont is magára öltötte volna a vámpírvadász jelmezét. Ezen információkat a projekt leállítása miatt csak és kizárólag a Resurrection művészeti igazgatójaként ismert Greg Orduyan erősítette meg – máig ő az egyetlen hivatalos személy, aki nyíltan beszélt a törölt Dreamcastos projektről. Sok pletyka kering az interneten arról, hogy a Konami a Resurrection esetében sem hagyta kárba veszni a projektbe fektetett energiát és a Bloodletting-Symphony of the Night-hoz hasonlóan újra felhasználták a már megírt pályarészleteket egy későbbi Castlevania játékban. A suttogó szájak a Playstation 2-es és Xbox-os









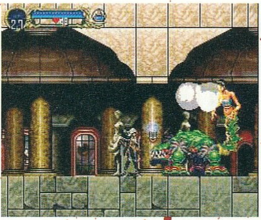














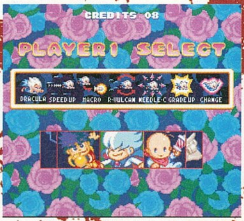


irányultságú Castlevania: Curse of Darkness-t hozzák fel példának: mivel a Dreamcast leginkább ezen két konzol technikai szintjéhez mérhető, az állítások korántsem elképzelhetetlenek. Megjegyezném, hogy a Resurrection kiszivárgott futtatható bétája már egy ideje megtalálható a DC fájlmegosztó szervereken, mivel 2003 környékén 3000 eurós áron gazdát cserélt az ebay aukciós portálon.

Mivel a múlt hónapban szó esett arról, hogy a nyári összevont számunkban további érdekességeket is felfedünk a Castlevania univerzumból, összegyűjtöttem néhány olyan cameo-t, amivel a múltban már összefuthattak a széria szerelmesei – na, de mik is azok a „cameo"-k? A videojáték-történelem (de a filmipar, a zeneipar, a képzőművészet ágazatai, vagy akár képregények, novellák is) számtalan alkalommal szült már érdekes jelenségeket, karakter felbukkanásokat, vagy egyéb termékre vonatkozó utalásokat: a cameo ezek előfordulását jelenti az adott karakter, személy, vagy tárgy szempontjából teljesen idegen környezetben. A nagyobb kiadók a múltban már számtalanszor ezt képzeletbeli hőseikkel: ha a játékos átlagon felül teljesít, vagy titkos helyszínekre jut be, esetleg csalókóddal próbálkozik, összefuthat a játékba nem illő, ám más franchise-ból ismert karakterekkel is. Tipikus cameo pl. az, amikor a Super Mario RPG-ben az egyik fogadó ágyikójában maga Samus Arant látjuk édesen szuszogni, vagy filmes példát hozva a Gyűrűk Ura trilógia rendezői székében ülő Peter Jackson ölt színészi öltözetet a Két Torony hatalmas ütközetében. A cameo-vadászok mára már külön kategóriákba sorolják a felfedezett előfordulásokat: az interneten hatalmas adatbázisok találhatóak karakter, kereszt-promóciós, zenei, TV-show, mitológiai, videojáték konzol-hardver, program, művészet, stb. kategóriákban, amelyeket böngészve egészen elképesztő fantáziáról kapunk tanúbizonyságot. A Castlevania csak egy a sok közül, de sok olyan érdekesség akad köztük, amit egy ilyen cikksorozat berkein belül érdemes kitárgyalni.

Mit tennénk vajon akkor, ha elismert játékfejlesztők hírében állnánk, és karaktereket keresnénk a vadonatúj kreációnkhoz? Nos, az egyszerűbbik megoldás az, hogy a hosszú évek során kiötlött hőseinket csokorba szedve beleszórjuk a varázsüstbe, ahol épp a keleten oly' népszerű Mahjong játék egyik újabb válfaja fortyog serényen. Főzzük meg a Belmont család legismertebb sarját, ahogy a Konami is tette az MSX2-re készült Hai No Majutsushi című számítógépes játékban, 1989-ben. A Castlevania sorozat egyik legismertebb, legnépszerűbb arca ugyanis választható ellenfélként van jelen a jópofa ügyességi kihívásban, ahol néhány ismertebb karakterrel szövetkezve (mint pl. Goemon a Legend of the Mystical Ninja-ból, Bacterion a Gradius-ból) igyekszik megnehezíteni a mit sem sejtő játékos dolgát. Ez azonban még semmi. Volt már szerencsétek az 1988-as Famicomos Konami Wai Wai World-hoz? Nem? Sejthető, hiszen a Wai Wai World csak és kizárólag japánföldön volt életképes produkció. Sajnos. Képzeljétek el a történet komolyságát: egy varázslatos reggelen történt az eset, hogy valaki, vagy valami behatolt a Konami univerzumába, szövetkezett az ott lakozó gonosztevőkkel és egy háló segítségével összefogdosta az összes Konami szuperhőst, akiket különböző világokba szállítottak – bebörtönzés céljából. A játékos által irányított Konami-Man a játékvilág utolsó esélye, aki a változatos Konami territóriumokon átutazva képes megmenteni a szuperhősöket a gonoszok alkotta csoport aljas terveitől. Láss csodát: az egyik bejárható szint éppen a Castlevania világa, ahol a sorozatból jól ismert teremtményekkel megküzdve kell elejét venni Drakula gróf gonoszkodásának – aki mellesleg Simon Belmontot tartja fogva az egyik félreeső toronyban. A Simonhoz vezető tömlöc kulcsát egy hatalmas egyszemű teremtmény őrzi, akit Konami-Man csak a speciális Konami-Gird androiddá változás segítségével tud elpusztítani – azonban még így is alaposan fel kell kötnie a páncélzatát, ha a tűzlabdákkal táncoló Drakula grófot is le akarja venni a lábáról. Az egész kaotikus történetben az a legjobb, hogy ha sikerül Simon kiszabadítása, szövetségesünkként tovább szolgálja a jó igazát és a Vampire Killer-Szentkereszt fegyvereivel felszerelkezve büszkén állja a sarat a többi gonosztevővel szemben. Félreértés ne essék: mondanivalója, története és komolytalansága ellenére a Konami Wai Wai World



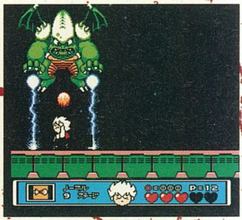








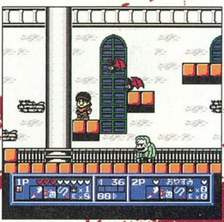












roppant hangulatos, ötletes és jól kivitelezett platformjáték, amelynek egyetlen negatívuma az, hogy sajnálatos módon nem találták érdemesnek a nyugati játékos kultúra számára. Ez a 2006-os, mobiltelefonokon futtatható java-alapú remake-vel ugyan megváltozott, de csak és kizárólag az internet áldásos fájlmegosztása eredményeképpen.

Ahogy az várható volt, a japán felfogás hatására a játék bombasztikus sikert aratott a szigetországban, így a rajongói nyomáson felbuzduló Konami elkészítette a folytatást is. A Wai Wai World 2: SOS! Parsley Castle hasonló történettel, és némileg módosított játékmenetével ismételten elnyerte a játékos társadalom kegyeit – még akkor is, ha nem nézték igazán komoly alkotásnak. A sztoriban mindössze annyi változás történt, hogy az új főgonosz tanult az előd hibáiból és kapásból a Konami World hercegnőjét rabolta el – Dr. Cinnamon (Twinbee sorozat, valaki?) azonban rögvest munkához látott, és Rickle névre keresztelt Robotját speciális energiacellákkal látta el, amelynek segítségével a főhős bármelyik korábbi Konami hőssé képes átalakulni, ha épp az adott karakter képességeire van szüksége. Ehhez mindössze csak a megfelelő célszemélyek kiválasztása szükséges – utána már csak az elégséges mennyiségű energiacella megszerzéséről kell gondoskodni. Ejj, ha erre Konami-Man is képes lett volna! Bár Rickle a játék folyamán csak a kiválasztott trió (a hősök hármas csoportokra voltak beosztva) alakjait és képességeit volt képes felvenni, természetesen Simon Belmont is a protagonisták között volt (futottak még: Goemon a Legend of the Mystical Ninja-ból, Bill Razer a Contra-ból, Vic Viper a Gradius-ból, és Twin Bee, a Twinbee-ből). Simon fegyverzete a jól ismert Vampire Killerből és a szentelt keresztből áll, amellyel ismét sikeresen küldi a másvilágra a gonosz nemzette teremtményeket (különös tekintettel a kilencedik szintre, ahol ismételten Castlevania világába kalauzol a játék története). A temetőben, a kastély árnyékában, és végül Drakula termében történő öldöklés során Medusa-val, vámpírokkal, farkasemberekkel, sőt még Frankensteinnel is meg kell küzdeni. Igaz, hogy a vérszívók királya ezúttal kimarad a buliból, helyette koporsójának életre kelt másával járhatunk örömtáncot. Na és mi volt Simon Belmont jutalma, amiért megmentette a hercegnőt? Semmi… Simon nem is szerepelt a játékban, csak robotizált mása – aki egy flakon olajjal is beéri.

Újabb bődületes marhaságot húzok elő a virtuális tarsolyból: Kid Dracula. A Konami biztosan rosszat álmodott, mikor a gyermek vérszívót küldték harcba, ráadásul nemzetközi szinten. Az USA-ban is megjelent Famicom és Gameboy irányultságot becélzó platformjátékban Kid Dracula-t irányítjuk, aki az égboltot nézve észreveszi, hogy a Hold egy dinoszaurusz-szerű teremtménnyé, nevezett Garamoth-á változik. Castlevania szimpatizánsoknak talán említeni sem kell, hogy Garamoth bizony a Symphony of the Night-ban szereplő Galamoth őse, akiről mindössze csak annyit tudni, hogy Drakula esküdt ellensége. A sztori innentől fogva adott: az ifjú Dracula szépen elindul Garamoth erődjébe, hogy megfékezze a fenevadat és rendet tegyen a birodalmában. Az első szint a szokásos kastély-központú környezetben játszódik a szokásos akadálypályán (denevérek, zombik, múmiák, farkasok, stb.), de a későbbiekben a parkok sötétjében, a víz alatt, vagy épp a felhők felett is folytatódik a csatlósok irtása. Érdekesség, hogy a Kid Dracula igazi cameomekka: rengeteg korábbi Konami hős, ellenfél és szereplő tűnik fel a képernyőkön, amelyek igencsak megnehezítik a szinteken történő továbbjutást – a játékot épp ezért nem jegyzik a könnyed produktumok között, nehézsége vetekszik bármelyik mai japán shooter kihívásaival. A Gameboy verzió azonban már más tészta: egyrészt három évvel a Famicom verziót követően érkezett meg a boltok polcaira, másrészt a története is más, mint ahogy az elődnél tapasztalható: a handheld Kid Dracula egyfajta folytatásként is tekinthető, hiszen az kalandok kezdetekor felvillantott intro szerint Garamoth legutóbbi legyőzését követően újra erőre kap, és csatlósait maga mellé rendelve inváziót indít a gyermekéveiben tengődő vérszívó otthona ellen. Kid Dracula természetesen nem marad egyedül a harcban: szomszéd haverja, a Halál, tesója az Ördög és még számos elrettentő figura áll mellé a harcban, hogy az olyan alakokat, mint Jason Vorhees (Péntek 13, Halloween – valaki?) móresre tanítsák. Bár Gameboy játékról van szó (és mint ilyen, a NES grafikai szintjén mozgó produktumot lehet sejteni a háttérben), a játék messze túlmutat minden kortársán, a Konami szakemberei alaposan megdolgoztatták és felpolírozták a kicsiny handheld képességeit az impozáns látványért cserébe. Mint a legtöbb Konami retro produkciónak, a Kid Dracula Famicom variánsának is napvilágot látott a mobiltelefon variánsa – de ezen nem is kell csodálkozni egy olyan népcsoport esetében, ahol ezek az eszközök, mint divatcikkek és kiegészítők is használatosak a hétköznapokban.

A Castlevania Cameo-sorozatnak ezennel még nincs vége: mivel a Japán videojáték kultúra tömve van jobbnál jobb, Európában és az USA-ban meg nem jelent játékokkal, nem is olyan nehéz további példákkal dobálózni. Itt van mindjárt az általam is emlegetett Ganbare Goemon 2: Kiteretsu Shogun Magginesu, amely nem más, mint a nyugati földön ismeretlen Legend of the Mystical Ninja 1991-es SNES epizódjának folytatása. Találjátok ki, hogy miféle teremtmény várja a játék főhőseit, a poklot formáló szint végén, a denevérek, tüskék, koporsók és az emelkedő lávaszint közepette: hát persze, hogy a Castlevania-s Dracula! Vagy említhetném a szintén japán-only MSX-es Parodius-t is: a „parody" és Gradius ötvözéséből született, kaotikus jelzőkkel illetett Parodius shooterben szereplő fehér hajú, fiatalember nem más, mint Kid Dracula, a fiatalkorú vérszívó, aki egy rakás Konamis karakterrel együtt indítja a játékost egy kis agyatlan lövöldözésre. Cameo szempontjából nem feledkezhetünk meg a 3DO 1995-ös árkád próbálkozásának, az M2 platformnak leszármazottjáról sem: a neves konszern kivonulása előtti utolsó nagy hardveres árkád bepróbálkozás olyan kiváló 3D-s bunyós anyagot hozott világra, amit csak Battle Tryst-ként emlegetnek a szakma kiválóságai. Mi is ez tulajdonképpen? Egy brutálisan eltalált 3D-s bunyós stuff, amelyben két Castlevania hőst is köszönhetünk a ringben: Simon Belmont és Richter Belmont álnéven ugyan (Shemon, Recter), de a nevezettek között van. Talán nem árulok el újdonságot azzal, hogy a drain-meter rendszerét ötvöző Toshinden, Tekken és Virtua Fighter koncepciót a Konami fejlesztette…

Ennyi fért nyári Castlevania összefoglalónkba: olvassatok, pihenjetek és mindenek fölött játsszatok sokat, szeptemberben újra találkozunk! Kérdéseitekkel, leveleitekkel nyáron is bombázzátok nyugodtan az 576 Konzol fórumait, vagy a levelesládánkat. Stad Tuned!

Stinger
stinger@576.hu













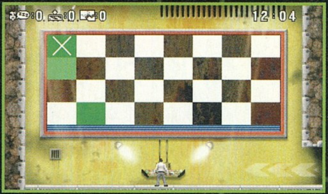



www.automex.hu
vakáció
a nyár új játékai
Az AUTOMEX Kft. ajánlásával!
Sonic and The Secret Rings
16.998.-
Sega Mega Drive Collection
5.999.-
Diner Dash
12.499.-
Zendoku
12.499.-
Mind Quiz
3.998.-
Star Trek Tactical Assault
10.499.-
Diner Dash
Pony Friends
10.499.-
4.999.-
automex
MULTIMÉDIA
Kizárólagos magyarországi forgalmazó: Automex Kft.
2040 Budaörs, Vasút u. 15.
Tel: 06 1 555 4351
e-mail: info@automex.hu
www.automex.hu

GYEREKKORI JÓBARÁT

IMPOSSIBLE MISSION™







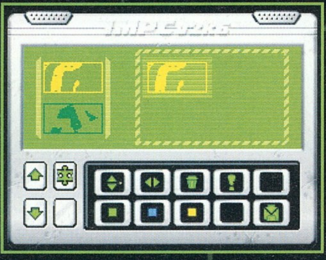
Nem tudom egészen pontosan minek köszönhető, hogy az elmúlt egy hónapban szinte csak olyan játékok találtak meg engem – vagy találtam meg én őket –, amelyeknek a gyökerei esetenként 15-20 évnyi távolságra nyúlnak vissza, de két okra gyanakszom. Az egyik, hogy harminc fölött akaratlanul is elgondolkodik az ember azon, hogy már mennyire nem állja meg a helyét az az ostoba előítélet, miszerint a játékosok tizenéves kisgyerekek, akik szenvedélyük helyett inkább jobban tennék, ha társaságba mennének vagy hasznosabb elfoglaltság után néznének. Nem, szó sincs erről, egyre több kutatás igazolja, hogy az átlagjátékos bőven húszas, harmincas éveiben jár, és amióta az eszét tudja, azóta játszik. És ha az ember nem felejti el, honnan indult, akkor bizony nosztalgikus érzelmek fűzik szenvedélyének tárgyaihoz, különös tekintettel azokra, amelyek annak idején ezt a hobbit életének kiemelt részévé tették. Ezért érzem a környezetemben is azt, hogy időről-időre visszahúz az emberek szíve a kilencvenes vagy akár a nyolcvanas évekbe, ki mikor kezdte.

A másik lehetséges ok kicsit más természetű. Sok támadás éri a mai játékokat, miszerint elvesztek az eredeti ötletek, klónok gördülnek le a futószalagról, el van fojtva a kreativitás. Nem akarok senkinek a lelkivilágába gázolni, de ez szerintem hülyeség. A mai versenyzőkkel nem az a fő gond, hogy kevés benne az új és eredeti ötlet, hanem az, hogy túl sok. Soha nem látott komplexitású játékok jelennek meg évről-évre, de a sokat tapasztalt és szűknek egyre kevésbé nevezhető réteg ha úgy tetszik elk*rvult. Nekünk már semmi nem jó, ennek hangot is tudunk már adni a neten, és ezzel sokan igyekeznek élni is. Szabad, hiszen jó dolog, ha valakinek van véleménye valamiről, ugyanakkor az egész olyan, mint egy lavina, és sokan észre sem veszik, hogy már ők is jó ideje csak zúdulnak lefelé a tömeggel, csak ma nem dicsérni és elismerni divat, hanem kritizálni. Tegyük azért hozzá, néha bizony jogosan, csak ne az ötleteket hiányoljuk, mert az imádott retro cuccok véleményem szerint nem csak ezzel nyertek meg minket annak idején. Ezzel térjünk is vissza a túl sok ötlethez. Ha utólag visszatekintünk tíz-húsz évnyi távolságra, azt látjuk, hogy minden egyes sikerjáték letisztult volt. Egy, esetenként kettő zseniális ötlet köré épített, a mai napig kerek egésznek érezhető játékmenet dominált ezekben. Mivel a vásárlók ízlése hamar kijelölte a követendő irányvonalat (ez tetszik, kérek belőle még többet), ezért a fejlesztők a korábban működő ötletekhez hozzácsaptak még kettőt. Kísérleteztek. Ami bejött, az maradt, ami kevésbé, az legközelebb repült az ablakon. Aztán miután ez a folyamat lejátszódott többször, eljutottunk napjaink játékaihoz. Mindenkire rábízom, hogy maga ítélje meg, hogy mely hasonlatot érzi helyesnek, ha pesszimisták akarunk lenni, emlegethetnénk rákos daganatot, ha optimisták, akkor hasonlíthatnánk a mai alkotásokat réteges salátához. Én javaslok egy harmadik irányvonalat. A mai játék maga egy Katamari Damacy. Mielőtt őrültnek nézne mindenki, kifejtem. Ebben a tipikus japán csodában ugye az a lényeg, hogy erre-arra gurulgatva a világban minden ráragad a testünkre. Nem igazán válogathatunk – bár az irányvonalat azért kijelölhetjük –, de ha elindultunk valamerre, akkor előbb-utóbb dagadtra hízunk, mert minden szir-sz*r ránk ragad az úton. Felszedünk ízletes gyümölcsöket és kutyagumit egyaránt. Nagyra növünk, túl nagyra. Már nyomokban is alig emlékeztetünk egykori önmagunkra…

Ez tehát véleményem szerint a mai játékok fő jellemzője, és bár elsőre talán pesszimistának hathat a fenti vélemény, én nem tragédiaként fogom fel a dolgot, csupán olyan tényként, amivel együtt kell tudni élni. Néha szeretjük ezt az állapotot, néha pedig vágyódunk a régi, lecsupaszított remekművek után – na ilyenkor keressük elő a klasszikusokat. Talán ezért is került elő múlt hónapban nálam a C64-es Aztec Challange, Forbidden Forest és néhány ősöreg társuk, ezért játszom inkább 360-on is a Prince of Persia Classic-kal és az új Pac-Mannel, és Martinnál is sorban álltam, hogy az **Impossible Mission**t én tesztelhessem.

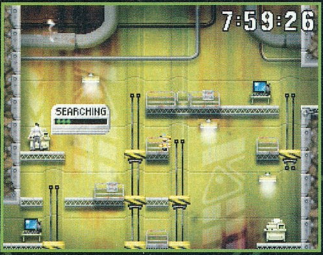
Ez is el fog múlni, ezerszer volt már ilyen, tudom. Megszomjazik az ember egy kis retróra, teleissza magát, morog a bajsza alatt, hogy azok voltak ám a szép idők, majd visszatér a mába. *Ez a dolgok rendje.*





LEHETSÉGES KÜLDETÉS

Nehéz a pátoszt nélkülözni, ha az ember a nyolcvanas évek egyik legnagyobb klasszikusáról beszél. Ilyenkor jöhetnek az olyan kifejezések, mint korszakalkotó, zseniális, iránymutató. Mind igaz is. Utólag visszagondolva már maga a cím is tökéletes, hiszen provokálja a játékost: lehetetlen küldetés. Próbáld ki, úgysem fog sikerülni. Csendben, zárójelben teszem csak hozzá, hogy aki ismeri az említett időszak termését, az tudhatja, az Impossible Mission nem tartozott a legnehezebb játékok közé, lehetetlennek pedig végképp nem nevezhetjük a végigjátszását. Nehéz volt, pokolian nehéz, de hát akkoriban minden az volt. Aki ügyes volt és ezredszer futott neki, az egy-két óra alatt simán megcsinálta, aki pedig nem érzett rá, annak ez sosem sikerült.





Ha valaki közel lehetetlen küldetésre akart vállalkozni, az a második részt választotta, melyet egyébként a hazai illetőségű Novotrade fejlesztett.

Sikerét egyébként mi sem bizonyítja jobban, minthogy nyolc olyan platformot számoltam össze, amire portolták a nyolcvanas évek második felében, ám az eredeti, C64-es verzió maradt mindvégig a legkiforrottabb. Itt debütált elsőként játékszoftverben a digitalizált beszéd, az örökérvényű „Another visitor. Stay awhile... staaaaay FOREVER!” szavak pedig egy életre belevésődtek az emlékezetünkbe.

A produktum nehézségét egyébként az adta, hogy egyszerre kellett végtelenül precíznek és gyorsnak lenni, emellé szükség volt bizonyos kombinációs készségekre is, és ez a három dolog már az akkori, jóval türelmesebb játékosok egy részénél is betette a kaput. Egy több liftaknából álló bázison kellett megfékeznünk egy őrült tudóst, aki a dolgunkat megnehezítendő több tucatnyi robotot helyezett el az épületben. Ezek egy része egy helyben állt csupán, míg mások meghatározott útvonalon járőröztek folyamatosan. Voltak, akiket nem zavart teendőikben a megérkezésünk, míg mások azonnal reagáltak arra, ha a látótávjukba kerültünk. Minden egyes szobát, ahol megfordultunk, ki kellett ismerni, tulajdonképpen mindegyik egy külön-külön feladvány volt. És hogy mit kerestünk a szobákban? Bútorokba rejtett térképeket. Teljes mértékben randomizálva volt ezeknek az elhelyezése, így simán előfordulhatott az, hogy a legkönnyebb szobában megtaláltunk akár négyet is a harminchatból, míg a legnehezebben hiába haláloztunk el tucatnyi alkalommal, semmi értelme nem volt. Ma merne valaki ilyen randomot tenni bármibe is, lefejeznék a producerek és marketingesek... Ha szerencsénk volt tehát, akkor kaptunk térképet, de az is rendre mosolyt csalt az arcunkra, ha altatót vagy platform-visszaállítót találtunk valahol. A szobákban lehelyezett terminálokon ugyanis használhattuk ezeket, előbbi néhány másodpercre megszüntetett minden robot-aktivitást, míg utóbbi a mozgó platformokat állította vissza eredeti helyzetükbe. Ezek voltak tehát az alapok, erre jött rá az elsőre lazának tűnő hat órás időlimit, ami azonban az első elhalálozás után kezdett egyre komolyabb problémát jelenteni, ugyanis minden hibázásunk után levonódik ebből tíz perc. Így hát sietni kellett és nagyon-nagyon precíznek lenni. Ha megtaláltuk mind a 36 térképdarabkát, akkor ezeket négyesével egymásra kellett illeszteni úgy, hogy az alakzatok együttesen kitöltsék a teljes téglalapot. Ez után nem maradt más dolgunk, mint a kilenc betűs jelszóval felkeresni a központi termet és befejezni a játékot.

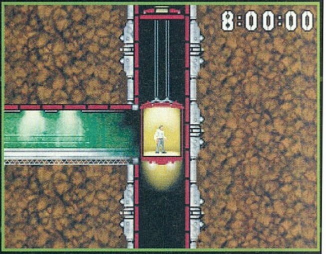
Amennyiben valakinek kimaradt az életéből az Impossible Mission, az talán most csodálkozva kérdezhet rá: ennyi az egész? Igen, ennyi. Kiforrott, jól összekovácsolt ötletek tették halhatatlanná ezt a játékot, bármilyen egyszerűnek is tűnik az elképzelés elsőre.

2007

Mit képes nyújtani 2007-ben egy 1984-es játék? Hát elsőre például az ezer éve nem látott Epyx logo egészen biztosan megdobogtatja a szíveket. Szó sincs persze az egykoron igen szép napokat megélt kiadó feltámadásáról, a System 3 egyszerűen megvette a korábbi játékaik feldolgozási jogait, és úgy gondolta, hogy annak a rétegnek, aki ezekre harapni fog, annak az Epyx név is jól cseng. *Beletrafáltak.*

Kezdjük a legfontosabbal: itt van eredeti formájában az Impossible Mission. Ugyanazok a hangok, grafikai elemek és ugyanaz a nehézségi fok. Aki most ismerkedik csak vele, az ne ezzel kezdje, hanem a remake-kel. Ez ugyanis nem csak audiovizuális tuningon ment át, hanem belenyúltak jó néhány ponton. Ami szerencsére egy az egyben megmaradt, az a játékmenet: a szobák és az ellenfelek változatlanok, még a karakter kicsit suta szaltózását is meghagyták. Ami viszont nagyot változott, az a már annyiszor említett nehézség, amit három ponton igazítottak a kor igényeihez. Egyrészt nem hat, hanem nyolc óráról indul a számláló, másrészt rövidebb ideig tart a bútorok átkutatása – ez utóbbi azért jelentős különbség, mert az eredeti verzióban volt néhány helyszín, amit képtelenség volt robot-altatás nélkül megcsinálni, itt ezek egy része is teljesíthető. A legnagyobb változtatás pont ehhez fűződik, ebből és a platform-visszaállítóból ugyanis első becsléseim szerint kb. háromszor annyit találhatunk, mint korábban, és ez ha nem is háromszoros könnyítést jelent, de ugyanakkor az „Impossible” szót a címben hiteltelenіti. Kapunk egyébként három irányítható karaktert, elsőre azt hittem, hogy ezek egyben a nehézségi szinteket is jelképezik, de végül semmi különbséget nem véltem felfedezni közöttük azon kívül, hogy így már nővel és robottal is végigmehetünk a játékon. Ezen az extra tartalmon vajon mennyit gondolkodhattak? Mindegy, ártani nem árt, levonni nem fogok érte.





Mára már jóval kisebb kihívások is megizzasztanak sokakat, így tulajdonképpen meg sem lepődtem azon, hogy ilyen szintű könnyítésen ment keresztül a remake, ha valakinek ez nem tetszik, ott az eredeti, össze lehet hasonlítani őket. Teljesen mellékesen van még egy „Merged” mód is, ahol a remake-et vihetjük végig az eredeti, pixeles karakterrel és hangokkal az új grafikai környezetben. Ezt megint nem kommentálom inkább azon túl, hogy semmi értelme.

A DS és a PSP verzió nem sokban tér el egymástól, a 2D-t bírja a Nintendo gépe is, a grafika pedig pont annyira egyszerű és letisztult, amennyire annak kell lennie. Két oka van, hogy a DS verzió fél ponttal többet kap, a két képernyő néha jól jön (semmi extrára ne gondoljatok, csak az oldalnézeti térkép logikusabb elhelyezésére), valamint a talált dokumentumok összeillesztésénél sokkal-sokkal kényelmesebb a stylust használni, mint az analóg kart. Ezektől függetlenül mindkettő precíz, korrekt munka különösebb extrák és sallangok nélkül. Hatalmas nagy kerek tízest nyilván nem érdemel, azonban már az elismerésre méltó, hogy hozzá mertek nyúlni egy ilyen régi játékhoz, és anélkül képesek voltak elénk tenni, hogy megalázták volna a klasszikust (oké, most tekintsünk el az irányítható robot-hőstől és a könnyítésektől). Kíváncsi fiatalok és nagy öregek egyaránt próbát tehetnek vele , de egy dolgot ne feledjetek: ezt végigvinni már korántsem akkora kihívás, mint jó húsz éve az eredetit volt. Mivel mindkettő benne van a dobozban, lehet tesztelni ki mennyire (maradt) hardcore.

A végére két csodás hírt hagytam: az Impossible Mission csupán a bemelegítés volt, hamarosan jön a California Games és a Last Ninja. Isten áldja az újjáélesztett Epyx-et!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

A nyálverést most kihagyom; ismertek, tudjátok, mit jelent nekem ez a játék. Ha az omega nem is, de az alfa mindenképpen. Ellenben kíváncsi vagyok, mennyire ismeritek a game régi C64-es verzióját, mennyire vagytok jó megfigyelők: írjátok meg nekem az 576konzol@576.hu címre, hogy mi az a kis feltűnő plusz, ami ezen remake „eredeti” verziójában furcsa mód benne van, de a klasszikus C64-esben nem láthattunk? A legszemfülesebbeknek túrok valami ajándékot!



IMPOSSIBLE MISSION

SYSTEM 3
MÁS VERZIÓ: PS2, WII

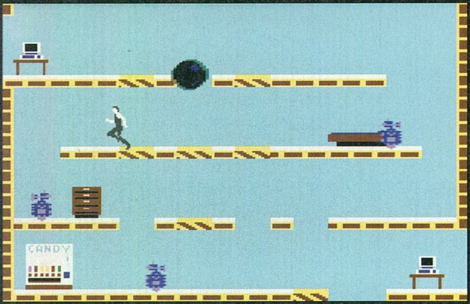
PSP	grafika:	jó
	játszhatóság:	jó
	szavatosság:	jó
	zene / hang:	jó
	hangulat:	jó
NDS	grafika:	jó
	játszhatóság:	kiváló
	szavatosság:	jó
	zene / hang:	jó
	hangulat:	jó

PSP — 1 játékos, mentés 416 kb

NDS — 1 játékos, mentés 128 kb

✔ még mindig egy vérbeli játék
X most már végképp nem lehetetlen végigvinni

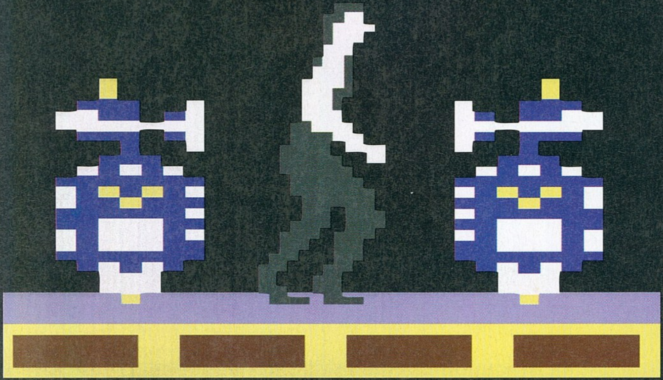
PSP	NDS
8 pont	**8.5 pont**







interjú



Habár korszakalkotó játékot alkotott, **Dennis Caswell** neve valahogy fű alatt maradt. Az **Impossible Mission** tervezője, grafikusa, programozója és egyetlen fejlesztője bár már lassan két évtizede a játékiparon kívül tevékenykedik, mégis örömmel mesélt a nagy klasszikus keletkezésének körülményeiről – az elkövetkezendő két oldalban a *Mayhem UK* C64 rajongói oldallal készült interjúját olvashatjátok!

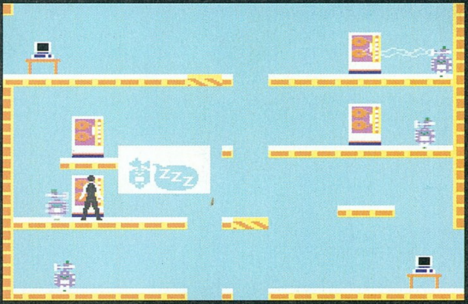
Kérlek mesélj egy kicsit magadról!
1979-ben diplomáztam informatikából a Berkeley-n, a másoddiplomám a Kaliforniai egyetemen szereztem meg 1981-ben. Amikor végeztem az UCLA-n fogalmam sem volt róla, hogy mihez kezdjek, a megoldást végül egykori szobatársam hozta – ő és a bátyja akkoriban az Atarinál dolgoztak, és éppen saját cég alapításán gondolkoztak. A cégalapítás sikeres volt, létrejött a Starpath. Az egyetem befejezése után azonnal állást is kaptam elsősorban azért, mert volt egy saját Apple II-m, s így a cégnek nem kellett külön vennie, valamint azért is, mert el tudtam érni a negyedik épületig a Crazy Climberben. Amikor az Atari 2600 piaca összeomlott és a Starpath csődbe ment, a céget felvásárolta az Epyx, én pedig velük tartottam. Idővel komoly problémába keveredtem a menedzsmenttel és kénytelen voltam felmondani. Az elkövetkezendő években a The Learning Company-nél, az Activisonnél, újból az Epyx-nél (szerencsére már új vezetőség alatt), a Sega-nál, majd a 3DO-nál dolgoztam egészen a játékiparból való kilépésemig. Jelenleg Seattle-ben élek a feleségemmel és két lányommal, szoftvertervező vagyok egy légitársaságnál.

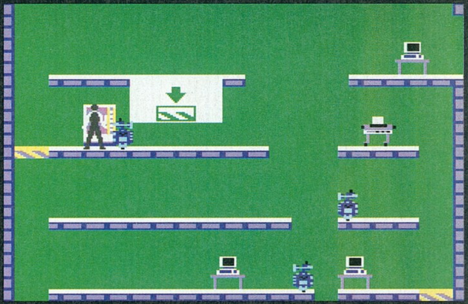
Mikor kerültél először kapcsolatba a számítógépekkel?
Az első programozói élményem az általános iskolában volt. Akkoriban a számítógép és a programozás különösen furcsa egy tevékenység volt. Egy olyan helyre kellett menned, ahol rendelkezésre álltak az eszközök és ahol megtanították az alapokat. Egy rövid ideig a Fortran nyelvvel foglalkoztam, de számítógép közelébe legközelebb csak az egyetemen kerültem, ahol végre tényleg belevetettem magam a Fortranban való programozásba. A több felhasználós rendszerek és a személyi számítógép akkoriban még a távoli jövő ígérete volt, úgyhogy a kódom még mindig lyukkártyákon keresztül öntöttem futtatható formába.

Miért döntöttel a programozás mint foglalkozás mellett?
Azért, mert rendkívül egyszerűnek és mégis lenyűgözőnek találtam, és persze az is közrejátszott a döntésben, hogy biztosítékot kaptam: igen, ebből meg lehet élni.

Honnan jött az Impossible Mission ötlete?
Habár első blikkre nem látszik, a legnagyobb hatást a War Games című film tette rám (hasonlóan az Introversionhöz, lásd. DEFCON – a szerk). A HAL-szerű gép valahogy egy platformjáték elkészítését sugallta, ahol a játékos feladata egy számítógép által vezérelt komplexumba való bejutás.

Ha a War Games inspirálta az Impossible Missiont, akkor a cím miért egy hatvanas évekbeli sorozatból származik? Talán hasonló a téma? Vagy kezdetben Mission Impossible néven futott a project és jogi problémák miatt kellett megváltoztatni?
Körülbelül ráhibáztál a lényegre. Sosem volt az erősségem a névválasztás. A fejlesztés alatt nem is emlékszem, hogy egyáltalán nevet kapott volna a játék. Természetesen idővel elérkezett az a pillanat, amikor el kellett kezdeni a reklámozás kérdésével foglalkozni, úgyhogy kellett találnunk valami nevet. Valaki úgy vélte, hogy a játék nagy hasonlóságot mutat az akkoriban fut Mission: Impossible sorozattal, de természetesen azt a nevet nem használhattuk, úgyhogy csaltunk egy kicsit a jogi problémákat elkerülve s így sikerült egy elfogadható nevet kiötlenünk. Nem túl ötletes és kissé aljas megoldás, de a legtöbben ezt nem rótták fel nekünk.





Mondj valamit, amit nem tudhatunk az Impossible Missionről!

Az „Electronic Speech System” alrendszeren kívül a játékot egymagam találtam ki, és végül egyedül készítettem el a designt, majd a végleges alkotást is. Se grafikusom se zeneszerzőm nem volt, ezért nincs stáblista a játék végén – a nyitóképernyő mindent elmond, amit csak lehet. Ezen felül se grafikus segédprogramom, se hangkeverőm nem volt. A grafika például milliméterpapíron született meg, amit aztán hexa kódba kódoltam és kézzel, karakterenként gépeltem be.

Emlékeim szerint a játék fejlesztése tíz hónapot emésztett fel, bár egyesek szerint ennél rövidebb idő alatt készült el. Az biztos, hogy a design nem készült el addig, míg ténylegesen neki nem láttam a kódolásnak. Az első dolog, amit létrehoztam, az a karakteranimáció volt, a futó mozgás. Az Epyx pedig lényegében azért csapott le rá azonnal, mert a többi platformertől eltérően az én hősöm nagyobb, realisztikusabb volt, plusz jóval dinamikusabb mozgással rendelkezett. Ez után a többi játékelem menet közben alakult ki – a sztorit úgy húsz éves koromban írtam meg.

Az Impossible Mission száz százalékig Assembly-ben íródott. Arra már nem emlékszem, hogy a sprite-ok hogyan lettek elhelyezve (a főhős hármat használt azt hiszem), de abban biztos vagyok, hogy az elektronikus sokkolót használó robotoknál a villámlás egyetlen sprite volt, azt használta az összes. A képernyő maga két részre oszlott, mindkét fele saját sprite készlettel rendelkezett.

A legnagyobb probléma a játék betuszkolása volt a rendelkezésre álló memóriába. A futó ember temérdek animációs fázisból állt, ráadásul két irányba kellett mozognia. Végül úgy hidaltam át a problémát, hogy csak egy irányba tároltam le a frame-eket, így ha szükség volt a másik irányra, nos, azt már a gép magától fordított meg – ez emésztette fel a legtöbb energiát.

Az egyik legnagyobb vita a játék tényleges megjelenése körül van. Azt mondtad, körülbelül tíz hónapot emésztett fel a kódolás, ami által azt hihetnénk, hogy 1984-ben jelent meg, a dobozon mégis 1983 áll.

Attól tartok erre a problémára nem szolgálhatok megoldással. Lehetséges, hogy a játék az Egyesült Államokban már 1983-ban megjelent és Angliában csak egy évvel később jött ki, de csak találgatni tudok. A tíz hónapos becslés nem olyan adat, amit dokumentumokkal tudok alátámasztani, valamint azt sem tudom pontosan megmondani, hogy az a tíz hónapos periódus mikor is kezdődött. Azt tudom, hogy a futó emberen már az előtt elkezdtem dolgozni, hogy az Epyx vételi ajánlata aláíródott volna. Tisztán emlékszem arra, amikor az Atari 2600-asom egy Commodore 64-re cseréltem. Amikor megkaptam az engedélyt a C64 project elindítására, kihúztam a 2600-at, és az irodám ajtaján át kihajítottam az előtérbe.

A játék kezdetén hallható beszéd hihetetlenül lenyűgöző volt akkoriban, amely jelentősen hozzájárult a játék hangulatához. Mesélj kérlek egy kicsit róla!

A digitalizált beszédhez az alapanyagot az Electronic Speech System szolgáltatta, hasonlóan ahhoz a szoftverhez, mely ellátta ezen technológiával a Commodore 64-et. Elmondtam, hogy pontosan mire is vágyok, ők pedig megkérdezték, hogy milyen orgánumot szeretnék – azt válaszoltam, hogy egy tipikus angol fickót, valami olyasmit, mint egy James Bond antihérosz. A véletlen folytán pont volt egy ilyen típusú srác náluk a cégnél, úgyhogy professzionális színész helyett ő tett egy próbát, a végeredmény pedig remek lett. Bár nem találkoztam az illetővel, úgy tudom, hogy a segítségével felvett hanganyag a digitalizáláson felül semmiféle utómunkálaton nem esett át. Természetesen lehetséges, hogy az ESS változtatott a mintán a tudtomon kívül, ám az biztos, hogy azon a pár mondaton kívül nincs más digitalizált audio sáv a játékban.

Mindig is azt hittem, hogy a digitalizált hang azért került bele a játékba, mert még maradt hozzá elég hely a tényleges játék adatai mellett.

Emlékeim szerint kezdetben nem merült fel az ötlet csak később, elsősorban azért, mert könnyű volt megvalósítani.

Ki találta ki azt a kilenc jelszót, amik a puzzledarabok összeillesztése után tűntek fel a képernyőn?

Nos, az én voltam. Minden bizonnyal az első eszembe jutó szavakat használtam fel. Nemrégiben egy fiók mélyén megtaláltam a forrást jelentő papírt. Íme a szavak: kardhal, ásparagus, articsóka, krokodil, alligátor, albatrosz, lepke, kormorán.

Ha már úgyis a puzzledaraboknál tartunk: zseniális ötlet volt, talán a lyukkártyás élményeid inspirálták? Sajnos tudomásom szerint azóta sem szerepelt az elképzelés más játékban. Talán az emberek túl nehéznek találták?

Nagyon kedves vagy, de ez csak egy egyszerű kirakós játék volt. Úgy tűnhet, hogy szentimentális okokból a lyukkártyákat vettem alapul. Pontos visszajelzést sosem kaptam a feladatokat illetően, de azt tudom, hogy a szürkeállomány egy teljesen más részét mozgatja meg, mint mondjuk a robotok legyőzésénél vagy a nagy gömb kikerülésénél.

Miért pont bútorokat kell átvizsgálni? Az ötlet több mint furcsa. A részletekre való odafigyelés elképesztő, még arra is gondoltál, hogy a toalettpapírt is át lehessen vizsgálni!

A komplexumot úgy képzeltem el, hogy az nem csak Elvin munkahelye, de egyben az otthona is, úgyhogy a klasszikus bútorzat szerepeltetése logikus lépésnek tűnt.

Lenyűgöző, hogy állításod szerint az egész játékot egymagad hoztad létre – ez még az akkori kor viszonylatában is pazar teljesítmény volt. Mi volt a játék legnehezebb része fejlesztői szempontból, mit volt a legnehezebb lekódolni?

Nem hiszem, hogy ez az egy fős munka annyira különleges lett volna. Nehéz visszaemlékezni egy különösen nehéz pontra, de az még rémlik, hogy temérdek időt töltöttem el a random sziklagenerátorral amely a felvonó melletti sziklás talaj hátteréről gondoskodott.

Játszottál valaha is Matthew Smith Maniac Minerével? Állítása szerint ő is milliméterpapíron tervezte meg a pályáit, így biztosítva, hogy a karakternek elegendő távolság jusson egy-egy szakadék átugrásánál. Te is e megfontolásból alkalmaztad a technikát?

Az Impossible Mission grafikai elemeit azért milliméterpapíron alkottam meg, mert nem volt más lehetőségem. Semmilyen segítségünk vagy egyáltalán grafikus programunk nem volt, az akkoriban elérhető felbontás mellett sokkal könnyebbnek tűnt így dolgozni, mint hagyományos papíron, hiszen azt digitalizálni sem lett volna egyszerű. A Maniac Minerrel sosem játszottam.

Volt konkrét szereped az 1988-as folytatás elkészítésében, egyáltalán játszottál-e vele?

Nem vettem részt a folytatásban és nem is játszottam vele.

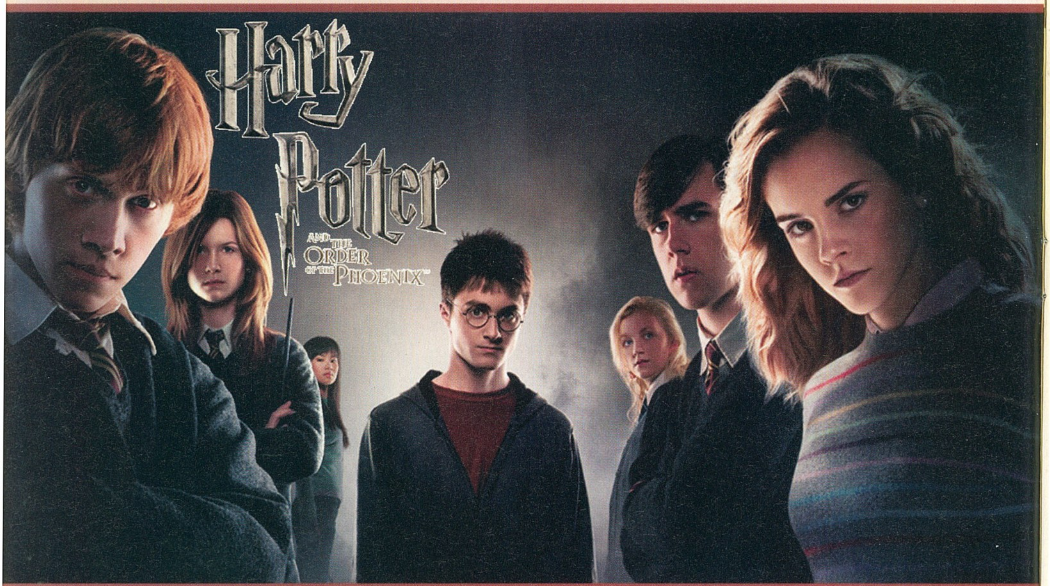
Hogyan kerültél ki a játékvilág véráramából?

A Battle Bugs-ig minden játék, amiben részt vettem, végül megjelent és erőteljes reklámkampányt kapott, ám a project befejezése után a szerencsém alaposan megfordult. Egyetlen játék sem látott napvilágot, amin a SEGA-nál, majd a 3DO-nál dolgoztam, így idővel úgy döntöttem, hogy többé nem tartozom ehhez az iparhoz, és letettem a lantot.





ADAVA KEDAVRA!



„ESKÜSZÖM, HOGY ROSSZBAN SÁNTIKÁLOK!"

Először is eleget kell tennem egy hatalmas köszönetnyilvánításnak, személy szerint Martin apánknak, Csipi M Lee-nek, és Krisznek, amiért megkaphattam ezt a stuffot tesztelésre, hiszen nagyon régi nem titkolt vágyam volt. Szóval kösz, fiúk, Istenek vagytok!

Már a game magyarországi megjelenése előtt hallani lehetett a hírt, hogy a **Harry Potter és a Főnix Rendje** az eredeti magyar szinkronnal kerül majd kiadásra, és mint kiderült, a hír igaz. Hogy csak egyet említsek a sok közül, Piton professzor a filmben Tahi Tóth László hangját kölcsönözte, és a videojátékban is őt hallhatjuk megszólalni! Nagy munka lehetett, közel száz ember dolgozott a progi szinkronizálásán, és 69 ember hangja szólal meg benne, de nagyon pöpec lett, annyi szent. Hazánkban ilyen horderejű előrelépésre még nem volt példa videojáték esetében. A játékélmény is ugrott ezzel együtt egy lórúgásnyit, ami szerénytelen véleményem szerint eddig is kifogástalan volt, de ezek után maga lett a Kánaán! Nem tudok elfogultság nélkül beszélni erről a címről, mert magam is Harry Potter rajongó vagyok, olvastam a könyveket (még a parodizált változatokat is), és minden konzolos epizóddal nyomultam.

Csodás dolognak tartom azt is, hogy mindenki számára elérhetővé válik ez a gyönyör azáltal, hogy szinte minden lehetséges konzolra kiadják. Wii, Playstation 3, és Xbox 360 újgenerációs konzolokra, Playstation 2-re, valamint PSP, Nintendo DS, Nintendo Game Boy Advance kézikonzolokra lesz elérhető, melyek közül a PlayStation 2-es és a Xbox 360-as verzió kap csak magyar szinkront.

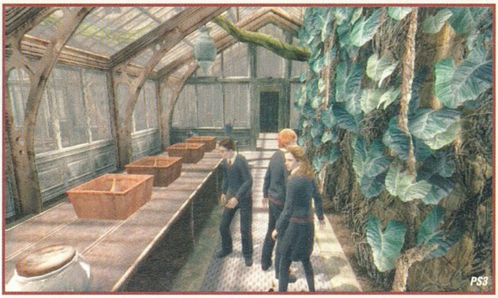
Én a PS2, PS3, X360 és Wii-re kiadott verziókat vizsgáltam meg nagyító alatt, és meg kell állapítsam, hogy a legszebbnek a Sony Playstation 3-as programot találtam grafikailag (Krisz szerint HDMI+1080p-ben nagyon részletgazdagok a textúrák, valamivel szebbek mint 360-on), de a különbség csak mentolos lehelettel érzékelhető, a többi kiadás sem ülhet szamárpadon. Az ezekre a konzolokra kiadott verziók közti különbségekre nem érdemes túl sok szót fecsérelnem, legfeljebb a grafikai különbségeket lehet konkrétan megállapitani, ami ugye egyértelmű abban az esetben, ha összehasonlítunk egy next-gent egy régebbi modellel – bár meg kell hagyni, a PS2-re kiadott verzióból is a legjobbat hozták ki. A karakterek láttán sírva fakadtam, hihetetlenül felismerhető és élethű a megjelenítésük, amire a szinkron is rádob egy lapáttal, így teljesen azt az érzéki csalódást kelti a játék, mintha magát a mozit néznéd, csak ez a jegy drágább, viszont sokkal tovább is tart. Néhol a kameraállás ugyan nem tökéletes, de ezen kívül semmilyen negatívumot nem tudok jegyzőkönyvbe írni, minden nagyon szép és boldog. Sokan várták és szeretik ezt a játéksorozatot, amit semmi nem mutat meg jobban, mint a legfrissebb



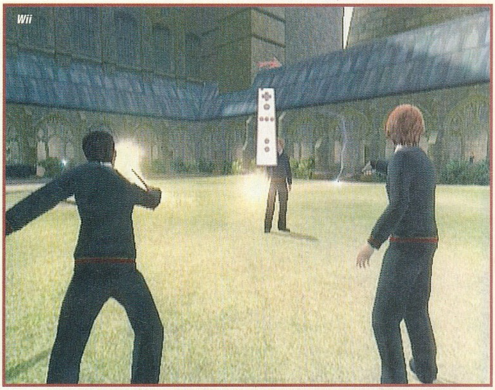












brit toplista, ahol a Harry Potter és a Főnix rendje multiplatform jelenleg az első helyen áll, elhúzva a kondenzcsíkot olyan címek mellett többek között, mint a Forza Motorsport 2, ami több hétig volt ezen toplisták élén.

HOGY MIÉRT?

Mert izgalmas. Mert titkokkal telezsúfolt. Mert aktív és lendületes a cselekmény. Mert ha nem büntetne, nem vennénk meg. Rengeteg pénz van benne, amit megérte belefektetni, hisz míg mi este elégedetten bontogatjuk a csomagolást és varázsoljuk szét az agyunkat egy egész virtuális Roxfortban, addig Rowling kisasszony, meg az Electronic Arts-osok macskái is kaviárt túrnak túl az Óperencián.

Apropó, ha már a csomagolásnál tartunk, kinyitás után megtalálhatjátok benne a Tekergők Térképét, ami ugye tartalmazza az iskolán belüli területet, annak a hátoldalán pedig egy posztert Dumbledore Seregéről (DS). Aki nem tudná, ezt a csoportot a történet szerint Harry, Ron és Hermione toborozta össze az iskola 27 diákjából külön az igazgató kérésére, hogyha eljön az idő, felkészülten léphessenek fel Voldemort támadása ellen. A játék 70 százaléka egyébként ebből a seregtoborzásból áll, aminek keretében a DS tagok kívánságait és minifeladatait kell teljesíteni. A történet szerint az iskolába új sötét Varázslatok Kivédése tanár érkezik a kolerikus Dolores Umbridge személyében, aki a Minisztérium támogatásával szép lassan átveszi a hatalmat Roxfortban. Három főhősünk feladata: a DS segítségével helyreállítani az iskola nyugalmát, mégpedig Umbridge eltávolításával, és Dumbledore visszahelyezésével, majd legvégül visszaverni Voldemort nagyúr támadását.

A játék szempontjából azt hiszem ennyi sztori bőven elég is. Most ne számítsatok túlságosan lineáris játékmenetre és dungeonökre, ahogy azt eddig megszokhattátok, ami szerintem jót is tett a Harry Pottert körülölelő csavaros helyzetkomikumnak. A Roxfort hatalmas, bejárható pincétől a padlásig, tele feladatokkal és titkokkal, fantasztikusan visszaadja a könyv és a film hangulatát is. Az első, ami eszedbe jut most talán az, hogy ha elég nagy a játék tere, és a menete sem lineáris, akkor hogyan fogsz egyáltalán tájékozódni a szintek között, de a készítők erre is találtak megoldást. Mégpedig nem is vérszegény megoldásról van szó! A Tekergők Térképe már a játék kezdetén elérhető lesz (Wii: – gomb, 360: Back, PS2: Select) miután megkaptad Fred és George Weasley-től, a cseppet sem eminens, de annál inkább ravasz ikerpártól. De ez még nem minden, a térképet megnyitva, minden konzol esetében a bal digitális gomb lenyomásával előugrik a szobák, termek és épületek listája, melyek a Roxfortban találhatóak, a jobb analóg lenyomásával pedig a még hátralévő illetve lehetséges feladataidat találhatod, természetesen minden esetben egy szereplő nevéhez kötve, akivel kapcsolatos a feladat. És most jön a jó része a dolognak: ha kijelölsz itt akár egy termet, akár egy feladatot, majd bezárod a térképet, észreveheted, hogy Potter körül „láthatatlan" lábnyomok kezdenek tipegni. Csak kövesd az eltünedező nyomokat, és biztos lehetsz benne, hogy a lehetséges legrövidebb úton jutsz el a kijelölt célhoz. Később, ha már portréjáratokat is szereztél, a program újragondolja az útvonalat azokat is beleszámítva (tisztára mint egy GPS, úgy látszik a modern technika már a Harry Potter misztikumát sem kíméli. :) Mint már említettem, sok minifeladat és titok vár rád az iskolában, ezek gyűjtőhelye egy titkos szoba lesz, melyet hisztis Myrtle ajánl majd figyelmedbe a játék elején. Ez a szoba egy portré mögött húzódik, a szükséges jelszót pedig az agyafúrt Hermione rögtön kisajtolja a Myrtle-t cseppet sem kedvelő portrélakóból. Ha bementél, serlegtartó (egyelőre üres) üvegkalitkákat találsz bent, a közelükbe érve pedig feltűnik az adott kalitka feladata, amit ha megcsináltál (összegyűjtöttél, megnyertél, elértél), a kalitkában feltűnik a kupa. Hogy pár ilyen feladatot említsek, például van robbantós snapszliverseny is, amikor kártyapárokat kell összeügyeskedni, vagy portréjelszavak megfejtése (ami igen hasznos, hiszen útvonalat lehet velük rövidíteni), vagy házi szellemek megtalálása portré puzzle-lel. Szintén ebben a szobában tudsz videókat is megnézni a főszereplők riportjaival, feltéve ha már sikerült megnyitnod őket. Minden esetben, ha a felfedezel egy titkot, vagy például rendbe teszel egy eltört vázát reparo varázslattal, pontokat kapsz. Ha a pontok elérik az aktuálisan kitűzött határt (ezeket Myrtle mindig ismerteti), a varázserőd feljebb lép egy szintet.

Apropó, varázslás. Nos, varázsolni még mindig jobb analóg karral tudsz, ahogy eddig, kivéve a Wii-re kiadott verziót, ott értelemszerűen a magad kézmozdulataival kell varázsolnod, ami nekem cseppet sem jött be, mert fárasztó is, meg juszt is más varázslatot érzékelt, mint amit én akartam volna, de hát ízlések és pofonok. Tudsz egyébként tárgyakat röptetni (vingardium leviosa), reparálni (reparo), felégetni (piroinitio), lefegyverezni (capitulatus), ezek nagy részét szabadon használhatod különböző mozgatható tárgyakon. Érdemes minden szekrényt eltolni és függönyt felemelni, hátha lapul ott valami izgalmas. Visszatérve a portrékhoz: mozognak, beszélnek, persze nem mindegyik, de így is kielégítő a felhozatal. Némelyik elég flegmatikus, de ha megszerzed a jelszavát, rögtön nyájasabb lesz. Amit még feltétlenül meg kell említenem az az (igenis fontos) apróság, hogy a játék során Ron és Hermione végig követnek téged szinte mindenhova, és olykor oda is szólnak is neked, vagy csak egymással szemtelenkednek, ahogyan a folyosón lézengő többi diák is, akik mellett elfutva hallhatod mit sutyorognak rólad, vagy csak odaköszönnek neked (amire Harry is futtában visszaköszön).

A Főnix Rendjében most ne számíts ügyességi ugrálós és veszélyes, félelmetes részekre mint az előző Harry Potter játékoknál, sőt meghalni sem tudsz (nekem nem sikerült legalábbis). Annyi csupán a minimális motorikus feladatod, hogy olykor fel kell mászni az iskola magasabb pontjaira az ereszeken vagy párkányokon. Ezt is teljesen magától csinálja, neked csak az irányt kell nyomnod, és a Potter fiú már mászik is mint egy automatikus Tarzan.

A hangok és az effektek kellemesek, igazi mesevilág a játék egész lénye. A pontozásnál egyébként elsősorban a szinkron létezése vagy nem létezése alapján tettem különbséget a programok között, másodsorban pedig a grafika miatt.

ÍTÉLET

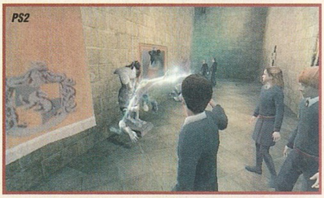
Gyereknek és felnőttnek, fanoknak és kalandjátékosoknak, szuper, izgalmas, kolbászolós-titokkeresős, eltökölős, de mégis lefoglalós, szerintem. Ajánlom mindenkinek, jó melegen tálalva, citrommal a szájában, nem sótlan és még ropogós is, fogyasszátok jó étvággyal!

„Csíny, letudva!"

Beatrix
kisbea@vipmail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tartozom egy mélyen őszinte vallomással. Rá kellett jönnöm, azért nem játszom HP gémekkel, azért nem olvasok HP könyveket, és azért nem láttam még egyik HP filmet sem... mert... mert... (itt eltörik a mécses, szip, krokodilkönnynek, magába roskadós zokogás) a Wilson tök úgy néz ki, mint Harry Potter... és... és... szip (zsebkendő) ez engem frusztrál. Doktor úr, van remény?





HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

EA GAMES
MÁS VERZIÓ: DS, GBA, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos, memóriakártya (82 kb), dpl II, 16:9
PS3	1 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p/1080i/1080p
X360	1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 64 mb mentés
Wii	1 játékos, 480p, 16:9, dpl II

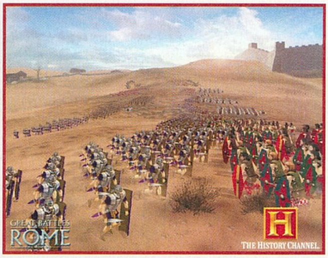
✔ igazi harry potteres feeling, a ps2 és 360 verzió szinkronos(!)
X egyszer viszed végig, a kamerakezelés néha idegesítő, a wiimote nem mindig pontos

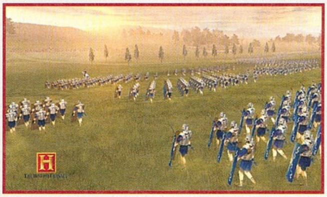
PS2	PS3	X360	Wii
8	7.5	8	7

BARBÁR A KAPUKNÁL











Hiába kérdőjelezhető meg a Gladiátor, mint filmalkotás értéke (ami körülbelül a nullához konvergál), az bátran kijelenthető, hogy a maga kis játékidejében elszórakoztat, akár többször is, hozza a hangulatot, a remek koreográfiát és a korhű környezetet (kivéve persze a szántóföldbe vájt traktornyomokat, amik elkerülték a CG-mágia varázslóinak figyelmét). A klasszikus Római birodalom remek téma könyvhöz, filmhez és esetenként játékhoz egyaránt – lehet gladiátoros hack'n slash-t faragni, polgármestert játszani Romulus és Remus szülőföldjének felépítésével, ha meg persze lehet kardot ragadni, az nagyon hasznos, látványos és összetett. Legalábbis elméletben, meg persze profi megvalósításban. Volt már rá példa (elég csak a Total Wart előhúzni a kalapból), jó és rossz is egyaránt – a **The History Channel: Great Battles of Rome** a rossz kategóriát erősíti. A nagyon rosszat.

TE IS...?

Manapság nagy keletje van annak az elképzelésnek, hogy bármely brandből lehet videojátékot csinálni – a minap épp egy chipsgyártó (!) amerikai vállalat gondolta úgy, hogy a chips-ek világa olyan izgalmas, csináljunk belőle piacképes digitális terméket. Jó, hajrá, de ha lehet ne a History Channel által képviselt nyomvonalon. A HC neve akár garancia is lehetne a viszonylagos sikerre, hiszen egy a kizárólag a történelmi tényekre fókuszáló csatorna szándéka akár még díjazandó is lehetne, csak az a baj, hogy nem sikerült megtalálni azt az ideális partnert, aki emészthető formájú végterméket gyártott volna az ötletből. Pár számmal ezelőtt ugyanez a kompánia az amúgy remek alaptémát nyújtó amerikai polgárháborút baltázta el FPS formában öt perc alatt újratöltődő fegyverekkel, most a stratégiai stílust erőszakolják meg, kondom nélkül, veszélyesen és agresszíven.

Bár ezen még a gumi sem segítene, hisz mindig akad egy hibás darab, aztán jön a zabigyerek. A Battles of Rome le sem tagadhatná, hogy egy nem kívánt alkalmi házasság eredménye. Na jó, az első percben nem, a bitre pontosan megegyező PSP és PS2 verzió rendkívül látványos, remek narrációval ellátott intróval indít, hogy aztán egyenesen belehajítson a kampányválasztó képernyőbe, majd az első csatába. Se tutorial, se valami nyalánkság, se semmi? Ugyan már kérem, minek az, menet közben tanul az ember. Hisz az irányítás sem bonyolult!

DE

De, az. Bonyolult.

START

Hol is kezdjem. Az ikonrengetegnél? A teljes tanácstalanságnál? A játék egészét belengő PS1 hangulatnál és az ehhez passzoló grafikánál?



A BoR *annyira* rossz, hogy komoly gondot jelent leírni vagy egyáltalán egy dolgot kiemelni, hogy miért is az. Felejtsétek el azt, hogy ez egy stratégiai játék. Nem az, semmi köze sincs a stratégiához, ezt nagyon egyszerűen le lehet tesztelni. Kell hozzá egy nem átlátszó kendő, egy tesztbábú (te?), meg két perc. Játék, első harc bekapcs, gombokat random nyomogat, vár úgy másfél percet míg lecseng a harc, aztán kendő le és...és ott virít a „NYERTÉL" felirat a képernyőn. Na jó, ez biztos csak mázli volt. Megpróbálod megint, aztán újra és újra, de valamiért mindig ugyanaz a végeredmény. Pedig ott van az a száznegyven ikon alul, amik biztos jók valamire (megnyomni őket, például), biztos lenne valami funkciójuk, biztos komolyan hozzájárulnak a csata kimeneteléhez, tuti, hogy az is segítene ha tényleg ésszel, a terepviszonyokat meg kábé mindent figyelembe véve helyezné el az ember a kezdetek kezdetén a harcmezőn az egységeit (egyenként, ha kell), de nem, ez az univerzum legnagyobb talánya, mert...

...mert a BoR-t megtanulni esélytelen (nem mintha meg kéne), mert egész egyszerűen nincs értelme. Hiába a teljes történelemhűség, az amúgy ötletes csapatösszeállítás, ha maga a játék nem csak kaotikus, ronda, de valami olyan eget rengetően kidolgozatlan, hogy arra nincsenek is szavak. Pedig papíron annyira ígéretes, bélyeg méretű képen olyan látványos, annyira jó lenne szeretni mert olyan kevés a decens stratégia (főleg a történelmi) konzolon, de ezt egyszerűen nem lehet. Önmagában egy atomkatasztrófa sújtotta térség, a játék, amit az ember leemel a polcról a kedvező árcímke láttán aztán ugyanolyan gyorsan teszi vissza mikor beugrik neki, hogy „jaa, ez az a játék ami...úristen". Nem, nem és nem, elég volt a kiadókból, tévécsatornákból, a botcsinálta budget tucatszemetekből, az egyszeri vásárlót alaposan megtévesztő és téves következtetésekre sarkalló pancsolt borzadályokból. Tessék elkerülni a Battles of Rome-ot, nagy ívben, gyorsan, akár sikítva ha kell – az sem olyan égő, mint ez itt.

W



MARTIN BELESZÓL!

Kérdezem a Wilsont, milyen játék ez a Rome. Áll mellettem, szokásos motyogás, mint egy Ewok maci... nézi a PSP-t, „Fúú, de király minőségű az intrója"... és lelép, hogy otthon tesztelje a cuccot. Pár nap múlva bejön, megint kérdezem, milyen játék ez a Rome. Kezembe adja a PSP-t. „Próbáld ki. Nagyon zsír. Tök mindegy, mit nyomsz meg. Ügyis nyersz." Három bádogember imbolyog egy full basic mezőn. Semmi nem történik. „Na vidd innen ezt a sz*rt Vilikém, és mással szórakozzál..."

THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

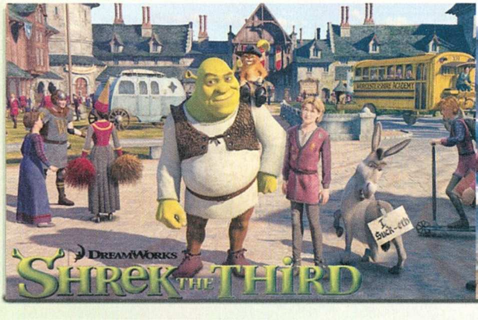
BLACK BEAN GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	siralmas

PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb
PSP	1 játékos

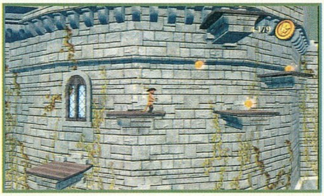
✔ jók a videók
X ...de csak azokat kellett volna megtartani

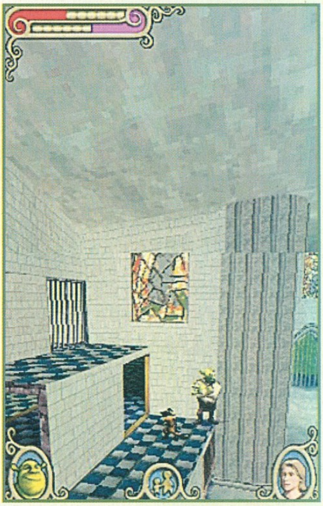
PS2 PSP
2 pont











A Harmadik Shrek PS2-es játékadaptációjáról már láthattunk egy bemutatót Wilson kolléga tollából, és habár részben ki is tért a folytatás sztorijára, én mégis szeretnék néhány szót ejteni az animációs filmről, hiszen azóta volt is szerencsém a párommal moziban megtekinteni. Tehát szegény békakirály feldobja a talpát, így Shrekéket bízza meg, hogy Túl az Óperencián birodalmában uralkodjanak Fionával. Shrek a háta közepére kívánja ezt az egész királyosdit, ezért elmegy megkeresni egy másik lehetséges utódot, Arthurt (Artie-t). aki akkor még egy kis lúzer, akit az egész iskola előszeretettel gúnyol, ám később persze előtörnek a királyi ambíciók (belekeverve ezzel a Kerekasztal Lovagjainak legendáját is, hiszen még feltűnik Lancelot, mint pökhendi lovag, valamint Merlin, mint dilinós öreg varázsló). Időközben pedig Szőke Herceg próbálja meg átvenni az uralmat Túl az Óperencián birodalmában a többi mese gonosztevőjével (így feltűnik pl. Hook is, vagy a gonosz királynő a Hófehérkéből). A Shrek harmadik részében újabb ízelítőt kapunk a szokásos poénokból, és a legtöbb Shrek rajongó nem is fogja megbánni, hogy jegyet váltott az előadásra, ám úgy érzem, hogy semmi újabbat nem tesz hozzá a korábbi két részhez, ettől függetlenül szerintem érdemes megnézni.

Ami pedig a játékverziókat illeti, a nextgen gépeken is körülbelül azt kapjuk, amit PS2-n, néhány apróbb kivétellel. Szokás szerint a Wii-t a mozgásérzékelés teszi különlegessé, a 360-at pedig a komolyabb hardver. Nagyon nagy Wiimote kihasználásról most nincsen szó, csupán néhány apróbb rázásról, melyekkel az ellenfeleket, valamint a környezetet püfölhetjük. Bevallom rosszabb játékra számítottam, hiszen bár nincsen benne semmi különleges, mégis adja magát a könnyed lineáris játékmenet. Teljesen dinamikusan lehet benne ugrálgatni, gyűjtögetni az érméket, elnáspángolni az ellenfelet, és néha egy-egy kisebb logikai feladatot megoldani. Vicces, de egy-két esetben mintha a God of Warban látott megoldásokra akartak volna hajazni, gondolok itt néhány harci elemre, az „orbok" begyűjtésére, vagy akár a ládák nyitogatására. Akadnak minijátékok is, melyek közül néhány egész pofás, és ki is használja a mozgásérzékelést. (Érdekességképpen megemlíteném, hogy mind a két lemezen találtam még egy Bee the Movie játékelőzetest, valamint egy rövid demót.) A 360 HD verziója ezek után szemkápráztatóan szebbnek tűnt, ám ránézésre még így sem több egy átlagos kis platformjátéknál. Ráadásul valamilyen oknál fogva már nem találtam olyan dinamikusnak és szórakoztatónak a játékmenetet, plusz néha fel véltem fedezni némi framerate esést, de ez utóbbi nem is olyan vészes. A bejátszások persze mind a két gépen nagyon murisak (pl. jópofa, ahogy Pinokkió egy Wiimote-tal a kezében magyaráz), de minek után elsősorban gyermekeknek készült, úgy lenne az igazi, ha szinkronnal élvezhetnénk őket. Sajnos a Shrek játékok esetében (még) nem nagyon számíthatunk erre.

MARTIN BELESZÓL!

Megnéztem a filmet moziban – bár ne tettem volna. Az első rész bájos és vicces volt. A másodikat kissé túl nagy ívűre, „pakoljunk bele még többet" ízűre vették, de még elment, Mézi megmentette. Ez a harmadik viszont egy ökörség, pont ugyanabban a szellemben fogant, mint a több filmet egybeolvasztva kiparodizáló amerikai horror-vígjátékok – de azokban legalább lehet röhögni az eltúlzott, tapló görénységeken, amik itt, ezredszerre elcsépelve, animációkká butítva már gyatra, szánalmas poénok. Full gáz mozi.

Végül megemlíteném a handheld verziókat, melyek természetesen merőben különböznek a nagyobb konzolokon látottaktól. GBA-n egy szimpla 2D-s platformert kapunk minimális nehézségű logikai feladványokkal. Ugráson és ütésen kívül mindössze egy-két különleges mozdulatra lesz szükségünk, valamint egyes esetekben váltogatni kell két főhős között, azok speciális képességei miatt. A sztori itt is egy nagy mesemondó bevezetővel kezdődik, majd a hajós baleset után vehetjük kézbe az irányítást. Egyik érdekessége ennek a verziónak, hogy a Dreamworks egyéb alkotásaiból (pl. Madagaszkárból) is feltűnnek szereplők (gyakrabban, mint a nagy konzolokon), így pl. kifejezetten mulatságos a titkos bevetésen lévő pingvin, mely tanácsokat osztogat nekünk. Az egyszerűbb játékmenet miatt, valamint mert egy idő után egyszerűen ki akart folyni a pici képernyőtől a szemem, valahogy nem tudtam ráhangolódni, de azért becsületből letoltam néhány pályát. Nincsen semmi különösebb baj vele, a doboz szerint 3 éves kortól ajánlott, de 10-12 felett már nem túl bejövős, szerintem. A DS verzió ezzel szemben már jóval komolyabb. Igaz, a játékmenet valahol itt is hasonló, de szinte össze sem hasonlítható a kettő. Habár az oldalra scrollozás itt is megmaradt, a térben pedig továbbra sem mozoghatunk, legnagyobb örömömre a játék itt már 3D-s, és mind a két képernyő kihasználásra kerül a pályák prezentálásánál, ráadásul kifejezetten tetszetős megjelenéssel. A szokásos ugrabugrás csihi-puhit felváltotta egy kifejezetten Lost Vikings-re hajazó csapatmunka, melyből (számomra érthetetlen módon) kihagyták Szamárt, aki mindössze a háttérből nyújt némi segítséget tanácsaival (Merlin társaságában), és a varázslatokat hívják „Szamármódnak". Minden karakternek más speciális képessége van, így míg pl. Shrek képes áttörni falakon, addig Csizmás Kandúr nagyokat tud ugrani, Arthur pedig a pajzsát hajigálja, eltalálva ezzel nem csak ellenfeleket, de aktiválandó „kapcsolókat". Az irányítás érdekessége, hogy ezeket a speciális mozdulatokat az érintőképernyőn kell végrehajtani, és körülbelül fél óra után már nagyon rutinossá válik. Ezen kívül a logikai feladványok is jóval nagyobb kihívást jelentenek, így én a dobozon kiírt 3+ korajánlást korainak érzem, viszont akár 15-16 éves korig is merném ajánlani, sőt még egy felnőtt is eljátszadozhat vele.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



SHREK THE THIRD

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

grafika:	közepes (ds = jó)
játszhatóság:	közepes (ds, wii = jó)
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes (ds, wii = jó)

Wii	1-2 játékos, 16:9, 480p, dpl II
X360	1-2 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 60 kb mentés
GBA	1 játékos
NDS	1 játékos, (2-3 wireless)

✔ wii-n és ds-en valamivel korrektebb játékmenet, ds-en tetszetős pályák és koop mód
X átlagosnál alig jobb platformer, wii-n és 360-on némi kamerakezelési gond

WII	X360	GBA	NDS
6.5	6	5.5	7

FŐNIX ZUHANÓREPÜLÉSBEN







Jelen sorok írásakor már csak 22 nap van hátra a Harry Potter és a Deathly Hallows, vagyis a hetedik kötet megjelenéséig – majdnem napra pontosan 10 év után véget ér az a szenzáció, a gyerekkönyvből hihetetlenül izgalmas sorozattá avanzsált könyvremek, ami megjelenése óta izgalomban tartja a világot, korosztálytól és nemtől függetlenül. Harry Potter nagy kalandot élt át, sajnos már látszik az alagút végén a fény, de mielőtt Rowling kisasszony végleg(?) lehúzná a rolót, azért még a Warner kituszkolja a vásznakra a szokásos ütemben érkező filmadaptációját, szám szerint az ötödiket: a **Főnix Rendje** nem csak az egyik legizgalmasabb, de a legtartalmasabb kötet is, úgyhogy remek alapanyag mind filmhez, mind játékhoz.

PSP

A PSP változat nem aprózza el, hanem fogja a PS2 változatot, a maga képességeihez igazítja, és lényegében ugyanazt kínálja, csak széles vásznon, kisebb képernyővel, hordozható formában. A két verziót egymás mellé téve csupán minimális a különbség – a játékmenet ugyanarról a szabad felfedezésről, a film és a könyv eseményeinek szoros követéséről szól, csak épp egy sokkal sivárabb, kevésbé látványos világban. Mi más lenne a legnagyobb problémája, mint a legtöbb nem PSP centrikus játék esetében: természetesen a kamera, ami jelen esetben hihetetlenül pocsék. Valamilyen érthetetlen oknál fogva a HP egy félig rögzített, félig dinamikus elgondolás mellett tette le a voksát, de nem túl sok sikerrel. A minden egyes képernyőnél változó nézet miatt nem csak a tájékozódási képességek, de az idegrendszer is csorbát szenved, Harry általában pontosan arra felé fut vagy sétál, amerre nem kéne neki, ez pedig rövid időn belül komoly frusztrációt okoz. Hasonlóan nem túl jó a varázslás elképzelése, míg a nagygépes változatoknál – különösen Wii-n – roppant intuitív és kézre álló a pálca használata, addig itt kissé nyögvenyelős, ráadásul a több gombot igénylő spellek ellövése nem is teljesen egyértelmű, így ne lepődjön meg senki, ha hosszú perceken vagy akár egy órán át is a lebegtető bűvige elsütésének mikéntjével szenved. De a játék legalább szép kisebb sivársága ellenére, simán hozza a PSP-től elvárható szintet, de a nagygépes változattal mindenki jobban jár.

DS

Ha pedig a DS-es kiadásról van szó, akkor pláne. Egy szóval lehet csak jellemezni: botrányos. A kamerakezelés még a másik verziónál is rosszabb, Roxfort teljesen kihalt, minden üres és sivár, a szobák úgy néznek ki mintha elhagyatott légópincék lennének, a varázslatok elsütésére kitalált minijátékok egyetlen sémát követve jönnek elő újra és újra, az irányítás nehéz... egyszerűen pozitívuma nincs, messze az eddigi leggyengébb handheld HP. Hogyan sikerült ennyire elbaltázni? Ezt talán sosem tudjuk meg – szerencsére.

W

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, GBA, WII

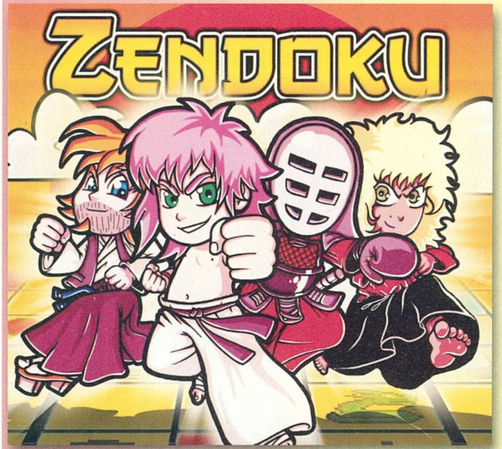
grafika:	jó (ds: elmegy)
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó (ds: közepes)
zene / hang:	jó (közepes)
hangulat:	közepes (ds: elmegy)

1 játékos (2-6 wifi)
ds: 1 játékos

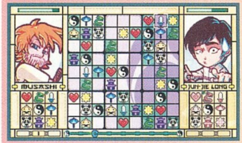
✔ történetileg hű adaptáció
X pocsék kamerakezelés, irányítás

5 pont

SUDOKU SZAMURÁJKARDDAL











A hazai és a külhoni bulvársajtó kötelező érvényű „nagycsöcsű nő – képregény – rejtvény" triumvirátusának utolsó tagját évek óta terrorizáló Sudoku kissé megreformált formában támad, a változatosság kedvéért hordozható játékként.

A **Zendoku** a szabályok terén az eredetit követi: kilenc nagy kockányi játéktér, ezen belül háromszor három sor és oszlop, a cél feltölteni őket úgy, hogy minden elemből csak egy legyen egy oszlopban, egy sorban és egy nagy blokkban. A csavar az, hogy most nem számokkal, hanem japán szimbólumokkal kell feltölteni a játékteret. Na jó, van még egy csavar: a Zendoku alaposan merít a Puzzle Fighterből látványos karakterválasztásával, leegyszerűsített történettel és egy korántsem barátságos életerőcsíkkal, ami természetesen apad minden egyes bekapott támadásnál. Ilyenkor kerülnek előtérbe a minijátékok, egy-egy gyertya elfújása, egy nagyobb lakat láncainak levágása, és így tovább. A cél megtalálni az egyensúlyt a szimbólumok logikus és gyors elhelyezése között. A rendszer két ponton vérzik el: egyrészt ott, hogy a számokkal jóval könnyebb bánni, sokkal átláthatóbb a játéktér a klasszikus Sudoku köntösben, másrészt kevés a magyarázószöveg, így az első pár óra a Zendoku társaságában nem a szórakozás, hanem a káosz jegyében telik majd el. Plusz ott van a minijátékok kérdése – az első néhány alkalommal ötletesek, de egy-egy kiélezett helyzetben inkább idegesítő és a játékmenetet alaposan megtörő momentumok, sem mint a hangulatot növelő tényezők.

A PSP és a DS változat között csupán minimális a különbség, értelemszerűen az előbbi előnyben van a jóval nagyobb, átláthatóbb játéktérrel, a színpompásabb és élesebb látvánnyal, ám a DS által nyújtott érintőképernyő jelentősen befolyásolja a játékélményt: stílussal jóval könnyebb és gyorsabb a szimbólumok rakosgatása mint az amúgy korántsem elbaltázott PSP-s d-paddal.

Az elkötelezett Sudoku mániákusok számára talán nyújt annyi újdonságot a Zendoku, hogy leüljenek elé egy pár kör erejéig, de ha nem találják meg a szépségét az sem baj – a Zendoku mellé egyazon korongon / cartridge-on egy teljes értékű klasszikus Sudoku is jár, úgyhogy a játék mindenképp hasznos útitárs, ha valaki a tűző napon, a hazai időjárás Szaharájában mindenáron bele akarja vetni magát a számok bűvkörébe.

W

ZENDOKU

EIDOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi

✔ két sudoku egyben
X átláthatatlanabb

7 pont

MOST JÖN A BUNYÓ!



Mozikban az új Fantasztikus Négyes film, megérkeztek tehát a hozzájuk járó videojátékok is, az árukapcsolás ősöreg szabályai szerint. A filmet időhiányában még nem volt szerencsém megtekinteni, de úgy tudom elég látványos, és az F4-nek a bolygófaló Galactus hírnökével, vagyis az Ezüst Utazóval kell megküzdeni, lepaktálva ősi ellenfelükkel, Dr. Doommal. Valszeg' nem olyan jó a film, mint a Transformers mozi, mert az most elég nagyot ütött, de azért mi képregényrajongók nem fogunk unatkozni azt garantálom, korrekt adaptációja egy klasszikus történetnek, baromi látványos Ezüst Utazó-Fáklya fogócskával New York utcáin.

Szerintem.

A Fantasztikus Négyes tagjai egyébként egy balul sikerült űrutazás során, a véletlen folytán kapták meg képességeiket, ami a Lénynek inkább átok, mint áldás, és komoly egy évig nálunk is futott a képregények Ultimate változata, hogy aztán a sikertelensége, érdektelensége, és veszteségessége miatt gyorsan a felejtés jótékony homályába merüljön el, sajnos. Érdekeségképpen még nem árt tudni az F4-ről, hogy a Pókembert is megelőzve két évvel korábban, 1961-ben alkotta meg a legendás páros, Stan Lee és Jack Kirby.

A játék követi a jól bevált sémákat, és mivel az utóbbi években szinte már trendszerű lett, hogy a képregényadaptációkat többszereplős, többen is játszható, amolyan modern köntösbe bújtatott hack'n slash játékok képében láttuk viszont, és ezek mindegyike sikeresnek bizonyult, várható volt, hogy a Fantasztikusok sem akarnak ingoványos terepre tévedni, és egy hasonszőrű játékban látjuk őket viszont. A történet nagyvonalakban követi a filmet, de valóban csak nagyvonalakban, hiszen az F4 történelmének végtelen tárházából merítve sok klasszikus ellenfél és helyszín is feltűnik majd.

Régi jó hack'n slash szokás szerint a négyfős csapatból mindig egy figurát irányítunk, de a digitális irányokkal bármelyikük irányítását átvehetjük, illetve menet közben is csatlakozhat hozzánk egy másik emberi játékos, amit nagyon jó ötletnek tartottam, hiszen nem kellett ez miatt újrakezdeni egy pályát sem. A négy központi figuránk eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, és eltérő módon is harcol: Mr. Fantasztikus például kapott egy doomos vaskesztyűt, amivel bőségesen osztja a magasfeszültségű áldást, a Lény közelharcban jeleskedik és így tovább. Az alaptámadásainkon kívül mindegyik hősünk rendelkezik egy kozmikus támadással is, ami például a Lény esetében nem más, mint egy a standard bunyótól eltérő „megragadom és elhajítom az ellenfelet" mozdulatsor, ám a többiek esetében azért már nagyobb a változás, hiszen Johnny-val tűzcsóvát eregethetünk, a Láthatatlan lánnyal meg nyomathatjuk az erőteres trükköket. Az eltérő képességeknek hála az egyre-másra felbukkanó terep adta akadályokat is más és más karakterrel kell majd eltávolítani az útból. A környezet bizonyos helyeken megköveteli majd az ugrabugrálást is, és az elakadást elkerülendő lekérhetjük az adott pálya térképet is. A bunyóról a gép félkomoly statisztikát vezet, természetesen lehet kombózgatni is, és a szokásos szintlépési, karakterfejlődési mizéria sem maradhatott ki a játékból. A játék bőkezűen méri az XP pontokat, ami érthető annak függvényében, hogy a későbbiekben rengeteg XP pont kell majd a szintlépésekhez. A pályákat átvezető videók dobják fel, és a párbeszédek is a szokásos hangulatban zajlanak, kicsit mondjuk idegesítő, hogy nem manuálisan kell nyomkodni őket, hanem a játék kapkodja szét a dialógusokat. A szinkronok korrektek, és jó volt visszahallani a képregényből már ismerős dumákat is. A pályákon szétszórva négy titkos tokent is begyűjthetünk, amikért cserébe később extrákat aktiválhatunk, például képregényborítókat (amik talán még érdekelnének is, ha nem lenne meg egyfajta e-book formájában az össze F4 képregény).

A game a döntött izometrikus nézetet használja sporttársaihoz hasonlóan, de láthatóan elmarad tőlük minőségében, emlékeimben mintha a Justice League vagy a Marvel UA szebb és összeszedettebb lett volna. Hiába a terep változatossága és leamortizálhatósága, nekem olybá tűnt, hogy egy kategóriával lejjebb tartozik az új F4 játék, mint elődjei, bár a karakterek kidolgozottságára nem panaszkodhatunk, hiszen szép nagyok a figurák, jó sok ellenféllel sem lassul be az amúgy elég pörgős bunyó. X360-on nem dobsz tőle hátast, de azért korrektül néz ki a játék, nekem kifejezetten tetszett, a kameranézet is kicsit realisztikusabbá teszi az egyébként is frankó környezetet. Nincs is értelme összehasonlítani a két verziót, mert a 360-as fényévekkel jobb, imádnivalóak a karakterek, Mr. Fantasztikus valóban gumiszerűen nyúlik, és egyéb speciális effektek is megdobják a hangulatot (nagyon jól néznek ki a láthatatlan erőterek is). **(Csipi, milyen edényben tárolsz egy mindent szétmaró folyadékot? Martin)** Jómagam is inkább ezt a verziót preferáltam, és úgy vettem észre, hogy hasonlóan a Spider-Man 3-hoz, különbségek vannak a játékmenetben, a pályákban, és a főellenségeknél is. Amit még negatívumként felhozhatunk, hogy – stílusából adódóan – a játék nagy részét (majdnem a teljes egészét) a szobáról-szobára haladás, és a hentelés teszi ki, ami egy átlagos játékosnak véleményem szerint hamar megfekszi a gyomrát.

Szóval, ha nem is fantasztikus a játék, de legalább egy erős közepes. Ja, és persze stílusán belül értékeltem, vagyis a képregényes hack'n slash műfajban, nehogy nekem elkezdjétek hasonlítgatni a Metal Gearhez, ahogy a leveleitekben szoktátok. Csöcs.

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Van egy pont, amikor a főszerkesztő úgy érzi, gátat kell szabnia a képregyény-fanboyságnak, és ez a pont júliusban ennél a cikknél jött el. Csipi egy hetest dobott a játékra, amit én hidegfejű bíró módjára ötre átlagoltam. Ez a játék nem ér hét pontot, gondolom ha az én drága Csipikémnek ki kellett volna perkálni érte 15 rongyot, ő sem osztogatná Rémusz bácsi módjára a heteseket. A rajongók felőlem le is anyázhatnak, várom a leveleket, én egy négyessel díjaztam volna a cuccot.







F4: RISE OF THE SILVER SURFER

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: PS3, DS, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó (ps2: közepes)

PS2 — 1 - 4 játékos, memóriakártya 8 mb

X360 — 1 - 4 játékos, dd 5.1

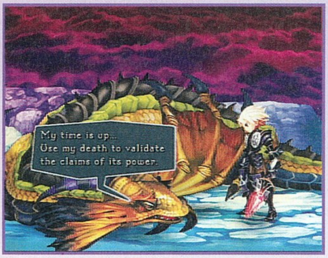
✔ comic hack'n slash
X ps2-n nem túl szép, plusz durva sokat kell benne hentelni

PS2 X360
5 pont

ÚT AZ APOKALIPSZIS FELÉ







Még szerencse, hogy senki nem fényképezett le, mikor először betöltöttem az Atlus által kiadott, de az érdekes nevű Vanillaware által készített akció-RPG-ét, az **Odin Sphere**-t. Az első érzésem a bamba döbbeneté volt, aztán egy hangos kiáltással konstatáltam a csodát! Ez a játék egy vizuális varázslat, a kétdimenziós rajzolt grafika PS2 soha nem látott orgiája! A játék alkotói olyan minőséget hoztak létre, mely már-már egy élő, játszható anime határát súrolja. sokáig úgy tűnt, PS2-n végleg leáldozik a stílus, nemhogy tovább fejlődhetne (tudjuk persze, hogy ebben nem kis szerepe volt a Sony-nak is), csak Dreamcastra jöttek ilyen játékok, de ott is kevés. Aztán most a PS2 életének utolsó harmadában, hála NIS és a Gust cégeknek, no és persze az Atlus-nak, elkezdtek ömleni az ilyen anyagok, megmutatva, hogy igenis van potenciál ezekben a játékokban. Eddig az Atleier Iris sorozatot gondoltam szépnek, de *ehhez* képest *az* sehol sincs! könyveket olvasva ismerkedik meg a történettel. Ennek szimbolikus jelentősége van, mivel a lány jelképez minket, azaz a játékost, amiből kitalálható, hogy mindegyik könyv a történet egy fejezetének felel meg. A teljes kép persze csak az ötödik fejezet után fog összeállni, ami aztán egy grandiózus hatodik fejezetben fog kiteljesedni.

A sztori egy Erion nevű világban játszódik és az északi skandináv mitológiára épít. Erion világában hatalmas háború zajlik,



Gyönyörűen megalkotott, hatalmas és látványos karakterek, meseszép helyszíneken, melyek tökéletes rajzfilmes benyomást keltenek. Így elmesélni nem is nagyon lehet, de a lényeg, hogy olyan hatással van, mintha festményt néznénk! Higgyétek el, ez leköröz mindenfajta poligontechnológiát, nesze neked next generation. Innen már csak egy lépés, hogy élő animéket irányítsunk, remélem majd PS3-on, vagy valamelyik más gépen majd ez is megvalósul, ha egyáltalán ott még fognak megjelenni 2D-s anyagok.

Igazából el is gondolkodtam, hogy tulajdonképpen a PS1-gyel megállt a 2D-s játékok fejlődése. Amik akkoriban kijöttek, azok igazából alig voltak jobbak a SNES színvonalánál és Most látom csak, hogy miről maradtunk le, és hogy színvonalra fejlődhetett volna ez a grafika, ha engedik kibontakozni! Ahogy az egyik netes portál fogalmazott, *az Odin Sphere-rel a 2D-s grafika felnőtt korába lépett.* Rendkívül hálásak lehetünk az Atlus-nak, hogy az anyagot kihozta angol nyelven.

Tévedés lenne azonban pusztán a grafikája miatt dicséretekkel elhalmozni az anyagot. Az összes többi összetevője legalább olyan színvonalas, mint a grafika. Kezdjük talán a történettel. Az alkotók itt egy egészen érdekes és egyedi ötlet vittek véghez, bár volt, amit más játéktól kölcsönöztek. A sztori ugyanis hat nagy fejezetre oszlik. Pontosabban kötetekre. A játékban ugyanis egy kislány játssza a főszerepet, aki vakos mióta az egyik hatalmas ország, Valentine megpróbálta elfoglalni a szomszédos területeket. Aztán váratlanul egy éjszaka az egész birodalom ismeretlen okból elpusztult. Ennek misztikus oka van, csak annyi bizonyos, hogy köze lehet egy furcsa géphez, melyet Crystallization Cauldronnak neveznek. Ezt akarja megszerezni két háborúban álló ország, Ringford és Ragnanival. A gép nagyon veszélyes, de erről senki nem tud, csak a korlátlan hatalom lehetőségét látják benne. Mindeközben egy ismeretlen eredetű jóslat lát napvilágot, mely szerint a világ el fog pusztulni, mégpedig öt hatalmas katasztrófa következtében. Ezután azonban a túlélőkből király lesz. A jóslat azért érdekes, mert öt főszereplője van a játéknak. Az első fejezet











főhőse Ragnanival királyának, Odinnak a lánya Gwendolyn, aki segíteni akar országának és apjának. Ez a megoldás azért izgalmas, mert mindegyik fejezetben más-más karakter szemszögéből játszhatjuk végig gyakorlatilag ugyanazt a sztorit. Az egész kicsit a Suikoden 3 történetvezetésére emlékeztet, csak itt kötöttebb a rendszer, tehát nem választhatunk szabadon karaktert, hanem sorban kell teljesíteni a fejezeteket. Nagyon érdekes, dramaturgiailag pedig briliáns megoldás, ahogy hol az egyik, hol a másik szemszögből élhetjük át sokszor ugyanazt az eseményt vagy csatát, így jobban megérthetjük hőseinket. A történet öt szála ugyanis több ponton keresztezi egymást, ami még izgalmasabbá teszi az egészet. A hatodik fejezetben a szállak összefutnak, ott majd karaktert is választhatunk. A történet ezeknek az elemeknek köszönhetően végig izgalmas és fordulatos marad, azt hiszem sokáig emlékezni fog rá, aki végig nyomja a játékot. Természetesen az öt karakter öt egyéni harci stílussal bír, ez is biztosítja a változatosságot.

A történet mellett a harci rész érdemel nagy figyelmet. Mint említettem egy fantasy akció-RPG-ről van szó, tehát folyamatosan fog menni a küzdelem. Itt a következőket érdemes tudni. A játék fejezetei alfejezetekre oszlanak. Ezek előtt általában valamilyen központi helyen leszel. Itt ha megnézed a térképet, láthatod, hogy milyen területre kell menni a történet folytatásához. Ha rányomsz az adott helyszínre, akkor történetmesélős rész jön, majd maga a pálya, ahol harcolni kell. Ez a része a programnak igencsak szokatlanul, de ötletesen van megoldva. A szintek alpályákra vannak felosztva. Miután megszerezted egy pályához a térképet, az L1-gyel nézheted meg, hogy egy pálya hány alszintből áll. Egy-egy szintet úgy képzelj el, mint egy körpályát. Ez azt jelenti, hogy csak síkban mozoghatsz, és ha az egyik irányba elindulsz, akkor egy idő után a kiindulási pontba fogsz visszaérkezni. Ezt láthatod a sarokban, kis kör alakban a pontokkal ábrázolva. Ebből a helyzetedet következtetheted ki. Addig nem lehet átmenni egy másik alszintre, amíg nem győztél le minden ellenfelet. Ha egy alpályára visszatérsz, újra megjelenhetnek ellenfelek, de akkor már nincs megkötés, átmehetsz szabadon egy másik helyre. A térképen az alszintek mellett láthatsz csillagokat, ez azt jelképezi, hogy milyen nehéz az adott pályarész, mellette pedig egy ikont találsz, rajta valamilyen tárggyal vagy pénzzel. Ez a jutalom, amit az adott szint teljesítéséért kaphatsz. Lesznek szintek, melyek egy hatalmas B betűvel vannak ellátva – két fajtát találsz belőlük, kéket és pirosat. Ezek főellenségek jelenlétére figyelmeztetnek. A kék csak egy egyszerű boss, a piros legyőzése viszont az adott pálya teljesítését jelenti, és utána megy is tovább a történet. Érdemes jól megnézni a térképet, mert a piros főnökig eljutni különböző utakon is lehet. Találsz majd Shop nevű helyeket is, ezek funkcióját azt hiszem nem kell túlragoznom.

Egy dologra érdekes kitérni a vásárlással kapcsolatban. Különböző értékű pénzeket lehet begyűjteni, amiket aztán a boltokban lehet beváltani. Talán mondanom sem kell, hogy mennyire fontos valamennyi alszintet bejárni mielőtt a főellenséghez mennél, a tápolás és a cuccok miatt. Figyelni kell arra is, hogy ne hagyj el egy pályát idő előtt, mert akkor elölről kell kezdened az egészet (ezt a Start megnyomása után menüből lehet kérni a Home felirattal).

MARTIN BELESZÓL!

Bár csak 1 fejezetet tudtam végigélvezni ebből a csodálatos játékból, maximálisan egyet kell értsek a Mikivel: az Odin Sphere nagy meglepetés. Nekem olyan Final Fantasy Tactics érzésem volt, annál voltam úgy, hogy képtelen voltam letenni egy-egy csata után, mert szétvetett a kíváncsiság, hogyan folytatódik tovább a történet. Jó a harc, jó a tárgykészítés és vicces a főzés, de szerintem itt a történet az, ami igazán nagyot robban. Ezzel nem valószínű, hogy mellényúlsz, ha beszerzed!

Most pedig nézzük magát a harcot. Ez kábé olyan, mint egy RPG elemekkel átitatott haladós-verekedős játék. A Négyzettel üthetsz és kombózhatsz, de ezzel lehet védekezni is, míg az X az ugrás. Itt jegyezném meg, hogy nem lehet ész nélkül vagdalkozni, mert karakterünk elfárad. A fáradás mértékét az energiánk fölötti úgynevezett Pow csík jelképezi. Mikor elfogy, karakterünk egy darabig kiszolgáltatottan fog pihegni. A Háromszöggel mágiáikat használhatsz, míg a Körrel tárgyaidat. Itt jegyezném meg, hogy a menü véges kapacitású, talán túlságosan is. Egy tapasztalt gyűjtögető RPG-s néhány perc alatt megtöltheti és utána egyszerűen nincs hova tenni az értékesebb cuccokat. Ez engem idegesített, elszoktam már a véges kapacitású menüktől. Megemlítendő még, hogy csak egy cuccot lehet felrakni használatba, itt érdemes valami jó teljesítményfokozót választani (gyorsabb evést vagy mozgást biztosító cuccok).

A tárgyak kapcsán fontos momentum, hogy lehet őket készíteni, sőt ez az egyik legfontosabb aljáték. Kettő vagy több tárgy egyesítésével lehet újakat alkotni. A tárgyegyesítés kapcsán jutott eszembe a másik aljáték, a főzés. Ezt Pooka faluban lehet gyakorolni, persze ehhez nem árt előtte receptet szerezni. A legfontosabb alapanyag a főzéshez és a tárgyegyesítéshez a Mandragora, ezekből jó, ha néhányat levadászol, és van egy-két darab készleten. Tárgykészítés során, ha jól ténykedünk, akkor Phozonokat is felszabadíthatunk. Ezek gyűjtése (R1) nagyon fontos! A megölt ellenfelekből maguktól felszabadulnak, de a pillangókra is érdemes odafigyelni, mert sokat nyerhetsz ki belőlük. A Phozonnak több funkciója van. Egyrészt fegyveredet erősítheted vele, de a varázslatok tanulásához és használatához is kelleni fognak. Sőt, még a Pow-ot is töltik, azaz a fáradság ellen is jók. Ezenkívül találsz majd a játékban magokat, melyekkel növényeket tudsz nevelni. Csak vessd el őket a csatatéren, majd nyírj ki néhány ellenfelet, így a Phozonok segítségével megnövesztetheted őket. Egy idő után termést hoznak, amit learathatsz (gyógyítások, egyéb szerek). Arra vigyázz, hogy olyan helyre ne ültesd el őket, ahol nincs ellenfél, mert ott Phozon se lesz.

Maguk a harcok szerintem nagyon élvezetesek, bár néha az idegbaj tudott kerülgetni, amikor a túlerő rám szállt és pillanatok alatt kikészített. Minden pályán újabb kihívásokkal kell szembenéznünk. Kicsit olyan hangulat ragadott el, mint régen a 16 bites idők platformjátékainál, ahol minden pályán várt valami meglepetés, valami egészen újszerű izgalom, megoldandó probléma. Így van ez itt is. Ezért lényeges, hogy megfontoltan haladj és használd az ugrásból adódó technikákat (az elején az oktató részekre figyelj és gyakorolj sokat). Érdemes menteni főnökök előtt is, de egyet ne tegyetek: ne lépjetek ki, mert akkor kezdhetitek elölről az egész szintet! Ezért aztán nagyon fontos, hogy tartalékoljatok mindig elegendő pénzt,



hogy be tudjatok vásárolni, ha bajba kerültök. Szerettem ezt a harci rendszert, bár az nagyon zavart, hogy ha sok ellenfél jelenik meg a képernyőn, akkor idegesítő módon lelassul a játék. Sajnos a PS2 úgy látszik nem mindig bírja a grafikai terhelést, fura, hogy még egy ilyen erős rendszert is mennyire meg tud dolgoztatni a komplex 2D-s grafika. Más baj nincs a minőséggel és a játszhatósággal sem.

Az OS audio részével minden rendben van. A zenék legalább olyan szépek, mint a grafika, sokszor egészen szívbemarkolóak a számok, máskor vidámak. A helyszínekhez és az eseményekhez minden esetben nagyon jól passzolnak. A szinkron jó lett, szerencsére ahogy az manapság divat, megtartották a lemezen az eredeti japán hangokat is. Talán már mondanom sem kell, mennyivel jobb, hangulatosabb így a játék.

Zártásképpen csak annyit mondanék, hogy tényleg nagyon örültem ennek az anyagnak. Szépsége, izgalmas, lebilincselő és hosszú sztorija és jól játszható harci rendszere miatt megvan az esélye, hogy igazi klasszikussá váljon. Mindenki szerezze be, aki egy magas színvonalú akció-RPG-re vágyik!

A Vanillaware nálam abszolút nyerő lett ezzel a stuffal, nagyon kíváncsi vagyok a következő játékukra, a Grim Grimoirera!

V. Miki



ODIN SPHERE

ATLUS / VALILLAWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ gyönyörű grafika, hangulatos és ötletes sztori
X néha belassul

9 pont

576 KONZOL AKCIÓ

999.- / évfolyam



Most hihetetlenül kedvező áron (999.- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait!
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.
(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
Megrendelheted: • Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24. • telefonon: 06 1 369 2686 • interneten: www.576.hu/kiadvány
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.
(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

Amíg a készlet tart!

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

20% kedvezmény!

1 évre **6.999.-**

1/2 évre **3.799.-**

ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart.)

előfizetni lehet:

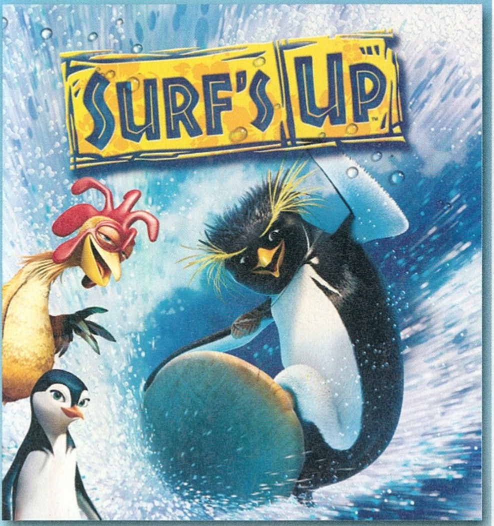
- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

(Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)



További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

PINGVINT VISZ A HULLÁM









A pingvinek kedves és multifunkcionális lények. Az éneklés és szteppelés mellett profin tudnak mindenféle vízisportokat is űzni, például a szörfölést! Nem tudom, miért ilyen felkapottak ezek a madarak, mert a játék egy vadiúj animációs film mellékterméke, vagyis újabb lehúzás a kisgyerekeket célozva meg. Oké, egy kisgyerek mégsem késelhet lopva a szplintercellben... Szóval, a game tüncimünci kis állatkái versenyezhetnek Championship és egyéni versenymódban, ami három pályán végezhető lesiklás (Leaf Sliding), de a bajnokság olyan két óra alatt simán megnyerhető. A versenyek előtt a pingvineket és egy ki tudja honnan odakerült csirkét még dizájnolhatunk is, vagyis kalapot, karkötőt meg ilyesmit pakolhatunk rájuk. A versenyek díjazásával kapunk még pluszban karaktereket, meg díszítőelemeket is, már ha valakit ez motivál. Elsőnek lenni nem nehéz, vagy gyorsak vagyunk, vagy eleget trükközünk, ami kimerül abban, hogy a hullámfal tetejére evickélünk, ugrunk, és nyomogatjuk a trükk gombokat. A környezet természetesen a vízi világot reprezentálja, mindenféle sziklákkal, jéghegyekkel, barlangokkal vagy trópusi kinézetű partokkal, amiknek a szélén kedves kis fajtársaink izgulnak érettünk. Díszítésnek pár extra is belefért, például egy orca, vagyis kardszárnyú delfin, ami most természetével ellentétben nem tépi véres cafatokká a szeretnivaló jószágokat. A grafikai dolgok megmaradnak a közepes értékelésnél, bár nem olyan rossz az összhatás, főleg gyerekszemmel nézve. Az irányítás pedig ugyancsak eme korosztályhoz illeszkedik, mivel nem igényli mindenféle gombkombinációk tökéletes betanulását. Csak megyünk, gyorsítunk, néha ugrálunk, és kész. Ezenkívül van egy párhuzamos képernyőkön folyó multirész is, hogy meglegyen a természetes szelekció a testvérek között, és ennyi. A boardunkkal amúgy némileg módosíthatjuk a stílusunkat, mivel a háromféle hossz a gyorsaság-stabilitás szokásos arányában oszlik meg (a rövid az gyors meg trükkös, a hosszú lassú meg nehézkes, de nem borulunk fel könnyen). A sorrend tehát adott, a kiskorút elvinni a filmre, visszafelé az 576 boltban megvenni a játékot, majd hazamenve élvezni a pár óra szabadságot.

Dzsonvin

SURF'S UP

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X360, GC, DS, GBA, WII

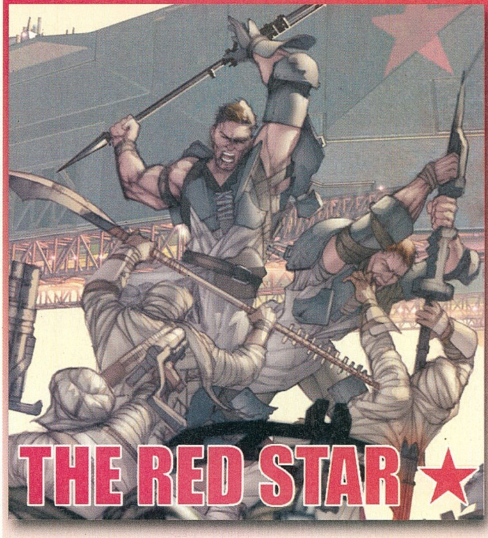
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos (2 online), memóriakártya 8 mb (100 kb)

✔ szeretem a pingvineket, szeresd te is őket!
X ha kardszárnyú lennék, még jobban szeretném őket...

5 pont

MENJ ÉS LŐJJ'









Ó, ez hiányzott nekem! Egy hamisítatlan oldschool platformjáték, pontosabban beat'em-up! Igaz, hogy egy önkényuralmi jelkép a neve, ami fel is tűnik sok helyen mint motívum, de ettől lesz még jobb az atmoszféra. Az alapokat a hasonló című képregény adja, ahol a Szovjetunió megmarad, és a technológiát vegyítik a mágiával, ám ez szerintem itthon elég ismeretlen. Alapvetően két választható karaktert kapunk: egy lányt, aki fürge de gyenge, és egy fickót, aki megy mint tank, de kissé lassúcska. A harmadik harcos pedig a mágiával operál főleg. Ez, és az ellenfelek különféle verziói meggátolják azt, hogy csak sima gombnyomorgatós-végigszaladós pályákban legyen részünk. Két fő támadásunk van, egy közeli és egy távoli. A közeli az tipikus csapdosás, amit a lány kis izékkel, a fickó meg egy hatalmas pengeszerűséggel hajt végre. Ez utóbbinál látványosabb is, mert pár kombónál az ellenfelet felszúrja a végére és így csapdossa a földhöz. Ha az ellenfél távolabb van, használhatjuk lőfegyvereinket is, amik viszont egy idő után túlhevülnek és csak kattognak, ami megint csak taktikázásra ad okot. Az oldalscrollos pálya időnként felülnézetessé válik, ilyenkor egy dimenziókapuszerűségből tör ránk valamilyen helikopter gépezet, és a régi játékosok előtt ismert és imádott többlépcsős támadásait kell túlélnünk, miközben kerülgetjük a skulókat és megpróbáljuk eliminálni fő rendszereit. Gondot azonban a kisebb ellenfelek is okoznak, mivel soknak ugyanolyan pajzsa van, mint nekünk, így eleve nem lehet lövésekkel kicsinálni őket, hanem védekeznünk kell, megvárni míg ők támadnak, és innen visszavágni. Az elmaradhatatlan pályavégi bossok sem hiányoznak, utánuk pedig összeszedett pontjainkért különféle fejlesztéseket vásárolgathatunk össze. A grafika teljesen jó, nagy és látványos háttérelemekkel, amik kamerafókuszból származó homályosságot kaptak, tovább növelve térhatást. Sőt, a második szint egy teljesen felülnézetes romváros, tükröződő vizes aszfalttal, amiben látjuk az épületeket és a fölénk szálló hatalmas bombázókat is. Majd esni kezd a hó, és belénk köt egy nyolc lövegtornyos óriástank. Sőt, ha ez nem elég, lehet ketten is nyomulni egyszerre, ami tovább növeli eme játék értékeit. Én mindenképpen melegen ajánlom, már ha megjelenik errefelé, mert érdekes színfolt lehet a 3D-s sunyizásban meg FPS-ekben megfáradt lelkeknek. Több ilyen játék kellene, ami visszanyúl az alapokhoz, és ez is eggyel több ok arra, hogy ne adj túl a régi PS2-eseden. A nextgen korszak még amúgy is várat magára az év utolsó negyedéig.

Dzson'em-up

THE RED STAR

ACCLAIM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, memóriakártya 8 mb (80 kb)

✔ back to the roots! nosztalgia!
X a pályák kissé egyszerűek

8 pont

VILÁGOK HARCA







Nagyon vártam már az Atelier Iris harmadik részét, mivel az utóbbi években megszerettem ezt a sorozatot. Ha egy-egy tényezőt kiragadva vizsgálunk esetében (sztori, tartalom, szavatosság), egész biztosan találhatunk ennél jobb RPG szériát PS2-re, mégis viszonylagos egyszerűségével, meseszép grafikájával és tartalmasságával nekem a kedvencemmé vált. Nyilván ehhez az is kellett, hogy nagyon bejön a japán animés stílus, melyről sokáig azt hittem, kihal az RPG-k, meg úgy általában a videojátékok közül. Nagyon örülök, hogy nem lett igazam, a Nippon Ichi és a Gust gondoskodott róla, hogy ne így legyen.

Sokan nem értik, hogy lehet egy ilyen semmiben sem kiemelkedő játékért rajongani? Nekik csak az a válaszom, hogy nem kell mindig azt várni, hogy egy játék a megváltást hozza el. A hangsúly a szórakoztatáson van, és ennek a célnak az AI sorozat tökéletesen megfelel. Nyilván, ha úgy ülsz le hozzá, mint egy FFXII-höz, akkor csalódni fogsz, de ha nyitottabb vagy, szereted az animéket és a rajzolt grafikát, akkor nagyon jól tudsz vele szórakozni és elégedetten fogod befejezni a játékot Halkan megjegyzem, hogy azért a sztori sem volt olyan rossz, főleg annak fényében, hogy még mindig kevés az olyan RPG, mely ugyanabban világban játszódna és egy nagy történetet mesélne el. Ebből a szempontból mondjuk a harmadik részt nehéz elhelyezni, mert nem kapcsolódik olyan szorosan az előző részekhez. Bár összességében elmondható, hogy talán gyengébben teljesít ez az epizód, mint az előző kettő, mégis még mindig nagyon le tud kötni. Mindenesetre az elején az intro mindent ver, teljesen padlót fogtam tőle! Az anime résznél nincs semmi különleges (sőt talán jobb is lehetne), de a zene egyszerűen elképesztő! Az egész egy hatalmas kórussal indít, akik latinul és németül dalolnak, közben szimfonikusok húzzák a zúzos metál alapok alá, majd egy angyali hangú lány kezd énekelni japánul, hogy a végén újra átadja a stafétát a felejthetetlen kórusnak. Az énekes lány neve egyébként Haruka Shimotsuki, aki több Nis játékhoz adta már a hangját. A játéknak egyébként minden zenéje gyönyörű, de ez a szám a legjobb, amit az utóbbi hónapokban hallottam RPG-ben (van egy ötperces verziója is, illetve tudni kell róla, hogy a Sound Horizon száma, keressetek rá a neten elképesztő!).

Nézzük, ilyen nyitás után milyen a program! Első pillanatban nem sok minden változott, de jobban megfigyelve jelentős különbségek vannak a játékmenetben az előző részekhez képest. Kissé szakítva a hagyományokkal, a sztori ezúttal küldetésközpontú lett. Ez azt jelenti, hogy történet kerekét ezúttal úgy lehet tovább pörgetni, hogy küldetéseket vállalunk el és oldunk meg. Ez ugye pont ellentéte az eddigi inkább sztori-orientált, klasszikus történetvezetésnek. Nincs vele baj, csak kissé egyszerűbb megoldásnak érzem, hisz kevesebbet kell vacakolni a történet folytatásának megoldásával. Sajnos maga a sztori is kissé sablonos, klisékkel tarkított lett.

A főhős ezúttal egy Edge nevű srác, aki egy Iris nevű lánnyal old meg küldetéseket. Iris amellett, hogy alkimista, még egy könyvet is birtokol, mely központi szerepet fog játszani a történet során. Persze megjelenik a nagy ellenfél, Ash, aki hamar konfliktusba keveredik Edge-dzsel. Nem túl fantáziadús, de azért lenyelhető. Ami a játékmenet további részeit illeti, ezúttal lesz egy központi városunk, ahonnan teleportkapuk segítségével lehet különböző helyszínekre (Alterworld) eljutni. Ezek a történet, vagy épp a küldetések miatt lesznek fontosak. A kettő nem mindig viszonyul egymáshoz szorosan, hisz bőségesen lesznek olyan küldetések, melyek nem fognak kapcsolódni a fő sztorivonalhoz, egyszerű mellékvágányok, esetleg valamilyen extra megszerzéséhez kellenek. A küldetések száma igen magas, tehát aki szereti a Diablo, vagy még inkább az Arc the Lad 3 féle játékmenetet, annak feltétlenül tetszeni fog. Megijedni egyébként nem kell, a két említett anyaggal más párhuzam nem állítható fel, azaz harcok maradtak a régiek, kisebb változásokkal tarkítva.

Az FFX-re emlékeztet kicsit a harci rendszer, legalábbis abban, hogy az összecsapások alkalmával felül egy csíkon láthatjuk, hogy mikor fogunk mi, és mikor az ellenfél lépni. Végre nem egy akcióorientált RPG, sokkal inkább a taktikáé a főszerep! Támadásaink és egyéb cselekedeteink a jobb felső sarokban látható kijelzőt fogják tölteni, mely a varázslatokhoz és speckó támadásokhoz fog kelleni. Fontos még alul a Burst ikon, mely szintén harcok alatt töltődik, ezzel még erősebb támadásokat lehet bevinni, már ha a maximumon van.

Ha már az alkímia szóba került, ismét lehet tárgyakat előállítani, ez a játék talán legjobb része. Különböző anyagokat kell kombinálni, de ezt már megszokhattuk a sorozatban. Ami újdonság, hogy a helyszínek bejarása időhöz kötött! Lényeges momentum, hogy ha elteleportálunk egy Alterworldbe, nem lehetünk ott végtelen ideig. A jobb oldalon látható homokóra mutatja, hogy mennyi ideig tartózkodhatunk egy adott terepen. Mozognunk kell tehát, ha végezni akarunk. Érdemes többször átkutatni egy-egy adott területet, de nem csak a megszerezhető temérdeknyi cucc miatt, így legalább feltérképezzük a helyszínt és később mikor visszajövünk, már időtakarékosan lehet bolyongani. A harcok miatt meg nem kell aggódni, mert ellenfelek kikerülhetőek, nincsenek véletlenszerű összecsapások. Szerencsére szükségtelen megvárnunk, hogy leteljen az időnk a városba való visszatéréshez, a menüben megtaláljuk a To Town opciót. Visszatérés után összegzést kapunk a teljesítményünkről, ennek fényében cuccok nyerhetőek el. Érdemes keresgélni a különböző színes kristályokat, melyek az Alterwolrdökben vannak, mert ezek gyűjtése plusz pontot ér a végső elszámolásnál. Az időlimittől kezdetben nagyon féltem, de nem olyan veszélyes, csak türelmesnek kell lenni, és meg kell szokni, hogy egy-egy területet többször be kell járni.

A legújabb AI játék szerintem a közepesnél valamivel jobban sikerült, és hiába a relatíve gyengébb sztori, engem még mindig le tudott kötni, sőt ez a gyakran keresgélősebb játékmenet is király volt, miután megszoktam. A grafika természetesen nagyon szép rajzolt 2D-s, bár most jót adok neki, mert az ebben a számban tesztelt Odin Sphere után már „csak" azt érdemli Nekem nem volt hiányérzetem a játékkal kapcsolatban, azt kaptam, amire számítottam. Ja, és mindenki a japán szinkront állítsa be, úgy sokkal királyabb!

V. Miki



MARTIN BELESZÓL!

Talán nem is létezik olyan rajzos, animés 2D RPG, ami a mi drága, jószívű Mikinknek ne tetszene, ez esetben ezért én leszek az, aki egyensúlyban próbálja tartani a mérleg nyelvét. Ez a harmadik Atelier rész szerintem eddig a leggyengébb, és ha csak az ebben a számban bemutatott RPG-ket nézzük, talán még ez a hat és fél pont is sok neki. Szótáramban a legjobb kifejezés rá: nehézkesen szenvedős.

ATELIER IRIS 3: GRAND PHANTASM

GUST / NIS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

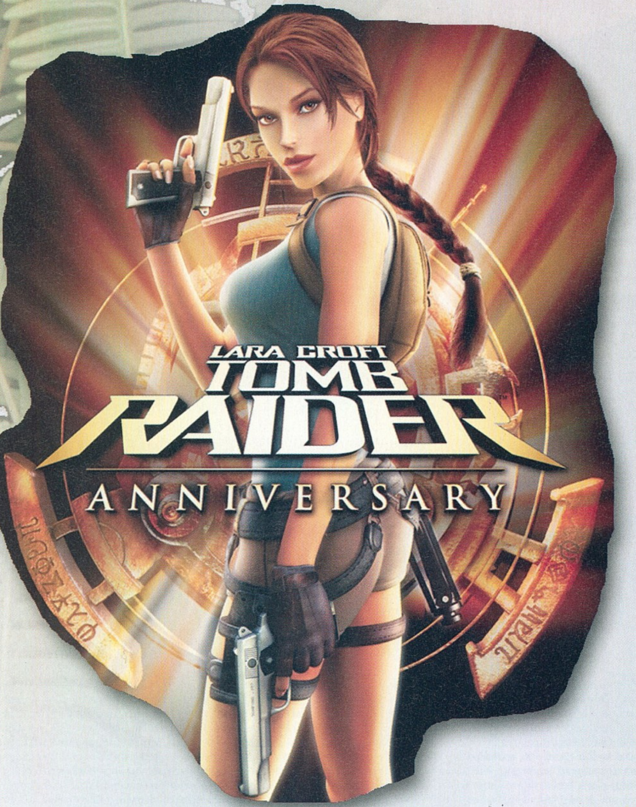
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

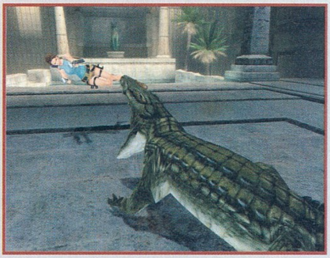
1 játékos

✔ kellemes kikapcsolódás
X apróbb visszalépések, kissé sablonos sztori

6.5 pont

A SÍR SÖTÉTJÉBŐL A FÉNYBE









HATCHING COMMENCES IN FIFTEEN SECONDS

Lara Croft első kalandja, mely a kezdet kezdetén a tömör *Tomb Raider* nevet kapta a keresztvíz alatt, 1996-ban látott napvilágot Sega Saturnra, majd PlayStationre és PC-re. A játék a forradalmian újszerű, erős és heroikus főhősnő, a stílusteremtő játékmenet és a 3D-s környezet első komoly prezentációja révén hatalmas sikert aratott, és bő tíz év alatt hét folytatást élt meg. Anélkül, hogy a sorozat elemzésébe belemerülnék (akit ez érdekel, ajánlom figyelmébe előző számunk *„Tíz év. Egy Lara”* című írását), annyit még ildomosnak tartok közölni, hogy jómagam ugyan relatíve későn: 2000 nyarán találkoztam először a játékkal az első rész személyében, az maradandó és végzetes hatást tett rám; nem csupán Lara, de a videojátékok hívőjévé is eme stuff és a hozzá járulékosan kapcsolódó dolgok miatt avanzsáltam. Úgy gondolom, ez az elfogódottság talán ártalmára lehet az objektivitásnak, de átfogó kritikát csak arról mondhatunk igazán, amit szeretünk.

Még mi, Lara híveinek hűségét és elkötelezettségét is próbára tette az első generációs Tomb Raiderek fejlesztője, a *Core Design* utolsó alkotása, a *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*. A középszerűre sikeredett PS2-es inkarnáció után a franchise megrekedt szekerét az amerikai *Crystal Dynamics* taszigálta ki a kátyúból a 2006-os *Lara Croft Tomb Raider: Legend*del, mely az egyetlen és üdvözítő megoldást a sorozat erősségeihez – egzotikus színhelyek, komoly fejtörők és elképesztő akrobatika – való visszatérésben, a játékmenet modernizálásában, illetve a teljes játékélmény folyamatossá tételében látta és valósította meg.

A Crystal rátermettségét a **Lara Croft Tomb Raider: Anniversary**-val ismét bebizonyította, mely a sorozat tizedik születésnapját celebrálni hivatott, évfordulós kiadás: a legelső, 1996-os rész újragondolása. Ugyan nem fog stílust teremteni, ahogy az előd tette volt, de tagadhatatlanul jobban játszható annál.

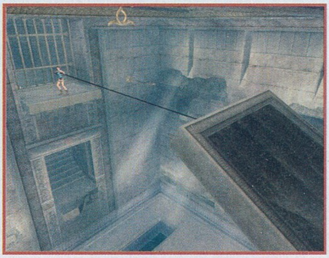
A Tomb Raider: Anniversary a várakozás izgalmát fokozandó a látottak alapján rendkívül ígéretes sajtóanyag (bődületes mennyiségű screenshot, artwork, trailer, fejlesztői videonapló, egyéb évfordulós visszaemlékezések) nagy nyomáson való ontása után június első napjaiban látott napvilágot, eme vetésforgóban a PS2 mellett a PC platformját célozván be. Az Anniversary a standard játék mellett Collectors Edition kiadásban is megjelent, melyhez a Prima Official Strategy Guide-ját is beszerezhetjük. Jelen cikkben az utóbbi kettőről is igyekszem szót ejteni, ám most már csapjunk a lovak közé!

FEAST YOUR EYES ON THIS, LARA!

A Tomb Raider: Anniversary esete sokak véleménye szerint ritka példa arra, amikor egy újragondolás jobban sikerül, mint az eredeti. Az erre a kérdésre adandó válasz viszont szerintem nagyban függ attól, a színt valló gamer laikus-e, avagy rajongó. Ami biztos, hogy az Anniversary alapsztorija megegyezik az eredeti első részben tálaltakkal: Lara az elveszett kontinens, Atlantisz uralkodóinak szent relikviáját, a Sciont ke-











resi, mely ereklyevadászat végül a megalkuvást nem tűrő üzletasszony, egyben Lara megbízója, Jacqueline Natla és annak zsoldosai elleni küzdelemben teljesedik ki. Hősnőnk újfent a sírok mélyére hatol és elpusztult városokat kutat át Peruban, Görögországban, Egyiptomban és egy Elveszett Város nevezetű helyszínen, már-már valószerűtlenül látványos akrobatikával hagyván maga mögött a halálos veszélyeket bőven magában rejtő, csapdákkal és rejtvényekkel gazdagon megszórt terepeket. Az eredetiből ismerős helyek jól felismerhetőek, mégis újszerűek: látványosabbak, átdizájnoltak, modernizáltak, mindig van mire rácsodálkozni, amint az ember egy-egy ismerős pontra érve izgatottan felkiált: „jé, ez ilyen lett?" A külső-belső terek szerintem ugyan észrevehetően kisebb kerületűek, mint az eredetiben, de a kidolgozottságra nem lehet panasz, ahogy a rejtvények ötletességére sem. Az átvezető jelenetek szintén az alapokra építkeznek, inkább nagyobb, mint kisebb módosításokkal; önmagukban igen színvonalasak, de nekem – talán a nosztalgia és a fangirlség miatt – a régiek eredetibbnek és mélyebbnek tűnnek. Egyes szcénákat, kisebb történéseket ki is vettek, így például a St. Francis Folly végén hiányzik a Lara és Pierre közti tűzpárbaj szegmense. Ám összességében a bőven adagolt új tartalom miatt az embernek helyenként szinte az az érzése, új játékkal van dolga.

A játék felépítése, menüje ismerős lesz azok számára, akiknek volt szerencséjük a Tomb Raider: Legendhez. Új játékot a főmenü Start Game / Play Game opciójánál kezdhetünk, ahogy a Croft Manor is innen érhető el. Az első végigjátszással fokozatosan megnyíló extra tartalom a Rewards menüpont alatt tekinthető meg, a Change Profile-on belül pedig három különböző profilt tárolhatunk. Érdemes beugrani az Optionsbe is a preferenciák beállítása végett. Személy szerint javaslom a Manual Grab, vagyis manuális elkapás lehetőség kikapcsolását, mivel így Lara automatikusan megfogja a párkányokat ugrás közben, vagy ha lecsúszik valahonnan. Az engedélyezéssel természetesen a nehézségi szintet növelhetjük (az R2-t sűrűn kell majd használni), de ezt inkább az öt klasszikus rész emlőin nevelkedett, veterán TR-eseknek ajánlom.

Ugyan a régebbi játékokban Lara mozgásának betanulására a Croft kastély beltéri edzőterme, majd kültéri (olykor quad tereppel megspékelt) tréningpályája szolgált, a Legend óta új szelek fújnak. A Croft kastélyban ugyan megmaradt a tornaterem, de inkább titkos tárgyak begyűjtésére szolgáló, kiegészítő tartalomszolgáltatás lett a funkciója – küllemében egyébként a Tomb Raider filmekben ábrázolt kúria szinte tökéletes mása. A Legendhez hasonlóan az Anniversary-ban is a mozgás betanítása a legelső pályán (Mountain Caves) kezdődik, erősen szájbarágós módszerrel. Ez a játék elején nem is lenne gond az abszolút újoncokra gondolván, viszont még a game közepén is előjönnek a gombok ikonjai, ami ekkor már némiképp idegesítő. (Igaz, a betanítást kikapcsolhatjuk a főmenü Options részében, a Hint Icons alpontnál.) Croft kisasszony szédületes mozgásrepertoárjára viszont igazán nem lehet panasz, melyek legnagyobb részét a Legendből örökölte, néhány kivétellel. A párkányokon és azok élein boszorkányos ügyességgel és biztonsággal kapaszkodik, ugrál egyikről a másikra, legyenek azok azonos szinten vagy egymás felett-alatt. Természetesen nem minden párkányt kap el, csak túlnyomórészt azokat, amelyek világos színűek. Lara kötelekkel ugrál, illetve a felszerelésének részét képező mágneses horgony segítségével – amúgy Prince-esen – a falon fut, sőt onnan ugrik; függőleges oszlopokon mászik és szökell egyikről a másikra. (Utóbbi tekintetében igen béna találmány, hogy egy oszlopon kapaszkodva képes arccal előre ugrani, eképpen gyakorlatilag keresztülugrik az oszlop törzsén, mintha az légnemű anyagból lenne.) Új mozgás a széria történetében, hogy hősnőnk képes ráugrani a függőleges oszlopok csúcsára, majd az azon történő egyensúlyozás után onnan továbbugrani vagy a következőre, vagy bármely más tárgyra. Az egyensúly elvesztésekor, vagy ha ugrás / esés után nem sikerül biztonsággal megragadni az adott peremet, életbe lép a Last Chance Grab, azaz az utolsó esélyes kapaszkodás funkció: a Háromszög fürge megnyomásával kell ilyenkor segítségére sietnünk a bajbajutottnak, így ténylegesen olyan érzésünk támad, hogy együtt küzdünk Laraval a szorult helyzetekben.

Az úszás a Legendben megszokott, szerintem – a korábbi részekhez képest – kissé túlbonyolított módon zajlik (a víz alá merülés, a vízfelszínre úszás és a gyorsúszás külön gombokat kapott), ami nem is lenne olyan nagy baj, ha Lara hosszabb ideig tudná visszatartani a levegőt. (Nemrég barátaimmal a strandon gyakoroltuk a dolgot: mi, egyszeri földi halandók tovább tudjuk visszatartani a levegőt, mint az atléták és extrém

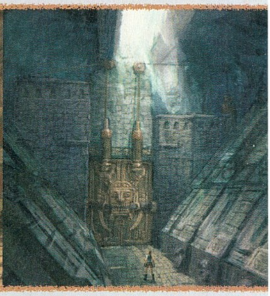


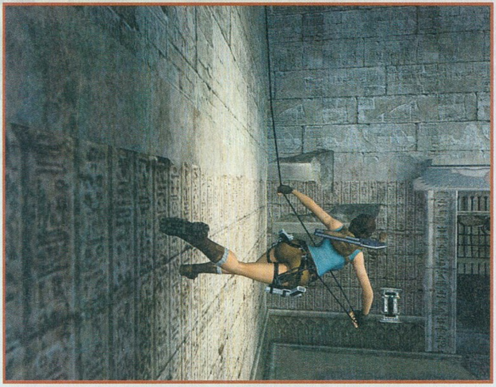










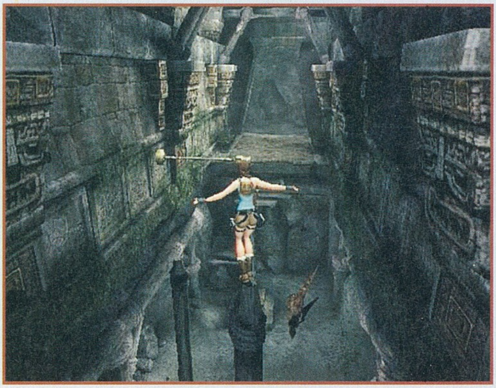

sportok királynője.) Így a gyakoribb fulladásokra és vízivásra a gyakorlottabbak is felkészülhetnek, habár a vizes részek nem túl hosszúak. A magas helyről vízbe ugrásnál megint lehet szaltózni, viszont bármely vízesés tetejéről Lara bombát ugrik, ami ismét újítás, és igen jól néz ki.

A fenti mozgásokból összeálló akrobata láncok igen természetesek és folyamatosan fűződnek egymásba, rendkívül dinamikus és látóidegeket gyönyörködtető összképet nyújtva – bár én továbbra is Perzsia Hercegnőjét látom a képernyőn a Legend óta, de ezt tudjuk be a szükséges rossznak. Az irányítás bárki számára könnyen elsajátítható, és általában nem olyan nehéz megtalálni a továbbvezető utat, főleg mivel sokszor – enyhén idegesítő módon – a kamera ráfordul a megoldásra. Viszont újfent kicsit béna az, hogy egy, az addig látottak alapján Lara által elkapható magasságban álló peremet a hölgy nem fog meg, azaz csak oda ugrik, ahova a designerek „engedték".

A Tomb Raider sorozat egyik legismertebb védjegyét a rejtvények jelentik, mely az Anniversary egyik legnagyobb erőssége is egyben. A játék lényegében gigantikus, párját ritkítóan egyedi fejtörők sorozatának fogható fel. Olykor a hagyományos kulcsmeglelős-karhúzogatós típussal találkozunk, de gyakran az jelenti a gondolkodás tárgyát, hogyan jussunk el „A" pontból „B" pontba. Az ilyen konstrukciók sokszor több szintből épülnek fel, melyre remek példa a már emlegetett St. Francis Folly, ahol a legkevésbé sem biztonságos emelvény alján levő kapu feltárásához szükséges négy kulcs összeszedése négy, a görög mitológia isteneinek nevét magán viselő teremben történik. Ezek kapuinak kinyitása sem könnyű, ami pedig mögöttük vár a kalandorra, szinte minden képzeletet felülmúl, nemcsak látványban, de ötletességben is. Hasonló volumenre sikerült megbonyolítani a The Lost Valley-ben a fogaskerekek összeszedésének mikéntjét is. Az ilyen gigantikus és többszörösen összetett rejtvények megoldása az első találkozásnál akár egy-két óra is lehet.

Az egzotikus környezetek átkutatása során a klasszikus, állati ellenfeleket kapjuk vissza patkányok, denevérek (bár ezek inkább repülő rongydarabokra hasonlítanak :), farkasok, medvék, tigrisek, gorillák, a dínók fajából pedig a raptorok és a Tyrannosaurus Rex, becenevén T-Rex személyében. Rajtuk kívül az eredetiben megismert fantázialények – múmiák, kentaurok, tűzgolyót dobáló repülő szörnyetegek, húsmúmiák – is előkerülnek. A csata csupán fegyveres küzdelmet jelent, melyet a szokásos duplapisztolyokon túl sörétes puskával, .50-es pisztolyokkal és mini SMG-kkel bonyolít le hősnőnk. A tűzpárbaj a viszonylag egyszerű célzó rendszerrel történik, viszont az Options menüben a Target Lock alatt háromféle móduszt is beállíthatunk: manuális vagy automatikus célzás lesz ezek kimenete. Az Anniversary újítása az Adrenalin Dodge, azaz adrenalin félreugrás, amelyet az adott ellenfél „bepöccenési csíkjának" (nagyobb ellenségeknél az életerő csík alatt látható) feltöltődése és az állat erőteljes rohama aktivál: lassú képmozgásban a Kör megnyomásával és a bal analóg kar valamelyik irányba való tolásával Lara elugrik ellenfele útjából. Az idő belassulásakor két szürke célkereszt indul el lassan az ellenséges











lény feje felé, amelyek találkozásakor a célpont pirossá válik; ilyenkor lőve pontosan célba találunk, a kisebb ellenfelek azonnali elhalálozását (Instant Kill) okozva. Ezt a metódust amúgy a T-Rex elleni csatában lehet jól begyakorolni (nekem mondjuk ott még nem ment, de hála Ironmannek láttam egy szép megoldást arra, hogyan kell profi módon végezni a nagy dínóval. ;). A csatákban Lara életszerűen esik-kel – az utóbbit segíthetjük az X nyomkodásával. Az akciójelenetek olykor az újabban divatos ütemes gombnyomkodós szcénákban kerülnek tálalásra – ilyen is volt már a Legendben –, amikor a képernyőn feltűnő gombokat kell abban a pillanatban megnyomnunk, ahogy felvillannak. Ezek szépen megszerkesztett jelenetek, de nemigen van bennük kihívás: a gombok sorrendje az elrontás miatti újrakezdéskor sem változik, és maximum négy-öt darab van belőlük egy-egy ilyen szcenárióban. A checkpoint-rendszer is megmaradt; ami nem lenne baj, viszont sajnos túl sok van belőlük, és ami még rosszabb: elhalálozás után egy ilyen ellenőrző pontról kezdve újra az adott részt teljes életerővel kapjuk vissza Larát, mely vonás tulajdonképpen feleslegessé teszi az egészségügyi csomagok használatát.

Az Anniversary-nak a rejtvényeken kívüli másik nagy erőssége a vizuális megvalósítás. A rendkívüli részletesség miatt elég sokat és gyakran tölt a gép, viszont a töltőképernyők helyett erre a célra egyes átvezető folyosók, járatok szolgálnak. Lara nagyszerűen néz ki: ruhája életszerű, látszanak az izmai, és a vízből való kijövetele után a Legendben megszokott száradás sem hiányzik. Az arcmimikán ugyan lehetne mit javítani: bár lövés közben hagyományosan grimaszol, egyébként sztoikusan nyugodtak a vonásai a legmelegebb szituációkban is. Viszont az ő és a többi élőlény mozgása egyaránt természetesen kecses és könnyed. Az egész látványt mindezeken felül a kicsi dolgok teszik igazán fantasztikussá: a vízcseppek csillanása Lara bőrén, a fényviszonyok megváltozása víz alatt, a levegőben lebegő részecskék, a beáramló, helyzetüket változtató fénycsíkok, vagy egyáltalán a két különböző helyszín közti, szinte érzékelhető különbség. A PS2-es verzió igen jól fest. Lehetőség van 16:9-es és progressive scan megjelenítésre is, bár az utóbbi kissé inkonzisztens képet eredményez. Egyes beállítások simítják az éleket, mások viszont zavaros textúrát és olvashatatlan szöveget adnak.

A Tomb Raider: Legend BAFTA díjas hangzása után senki sem lepődik meg azon, hogy az Anniversary audiója tulajdonképpen felteszi a pontot az i-re. Troels Follman az eredeti játék hanganyagát véve alapul újfent nagyot alkotott: a fülbemászó zenei betéteken túl rengeteg apró környezeti zaj került megalkotásra: állatok hívják egymást, csöpög és hullámzik a víz, Lara lépéseinek hangja is más a különböző talajtípusokon. Hősnőnk mászás vagy úszás közben kiadott nyögései vagy kiáltásai az adott térség méretétől függően, eltérő módon visszhangoznak. A zenét a játék csak olykor használja, de a kellő pillanatokban érzékeket gyönyörködtető módon bőséges és mély betéteknek lehetünk fültanúi.

Leginkább a rajongóknak és a plusz kihívások kedvelőinek lesz bizonyára jó hír annak olvasása, hogy a gyűjthető tárgyakat (ereklyék és relikviák) rejtő titkos helyek megmaradtak. A Legendhez képest annyi a változás, hogy nem tudjuk őket a horgonnyal leszedni, csak ha értük megyünk. Sokszor látni lehet őket lentről, mert jó fényesek, de egyesek megközelítése külön rejtvény tárgyát képezi. A folyamatosan megnyíló bónusz tartalom is bőséges: átvezető jelenetek, karakterismertetők, illusztrációk, Lara különböző kosztümjei, az összegyűjtött relikviák, csalások, fejlesztői kommentárok, zenék, illetve csak a legügyesebb kalandorok által elérhető, speciális ajándékok. A pályák Time Trial, azaz időre menő móduszban is újrajátszhatóak.

MARTIN BELESZÓL!

Két fontos dolgot szeretnék megemlíteni: az egyik, hogy a legutóbbi – szerintem – eléggé szenvedős TR epizódok után ez most végre tökre jól játszható! Hála az automatikus megkapaszkodásnak kifejezetten élvezetes lett az ugribugri-függeszkedés. A másik, hogy Lara baba immár annyira jól néz ki, hogy az élénkebb fantáziával megáldott szilikongyerekek erotikus álmaiban immár nem a tengerparton piros dresszecskében kocogó Pam Anderson ütemesen hullámzó keblei játsszák a főszerepet, hanem Croft kisasszony szemrevaló ütközői. Aztán felébredtem...

I ONLY PLAY FOR SPORT

Úgy gondolom, összességében a Lara által bejárt diadalút sikeréhez méltó módon lett tálalva ez az évfordulós átirat; aki még soha nem játszott Tomb Raiderrel, viszont szereti a típust, annak egyenesen mennyei élményekben lesz része a játék során. Viszont a rajongók figyelmébe ajánlom a Tomb Raider: Anniversary Collectors Edition, azaz gyűjtői változatát. Eme kiadvány nemcsak szemet gyönyörködtető külleme (és méltányos ára) miatt csábít beszerzésre, de a standard játékon felül az Anniversary és a Legend soundtrack CD-jét, valamint egy, a tíz évre visszatekintő dokumentumfilmet, továbbá képi és trailer anyagot tartalmazó lemezt foglal magába, szerfelett igényes megvalósításban. A pénzes malac leölésére ezen az exkluzivitáson túl a Prima Games Tomb Raider: Anniversary Official Game Guide-ja szolgál, mely a végletekig kivesézett végigjátszáson felül részletes térképekkel és egy hatalmas poszterrel megspékelve kínálja magát.

Valóban van miért meglovagolni ilyen és ehhez hasonló kiadványokkal a napjainkban ismét lángra kapott Tomb Raider őrületet – hiszen már-már biztosan állíthatom, hogy a Legend megmentette, az Anniversary pedig ismét a főáramba, egyben a köztudatba lökte Lara Croftot. A Tomb Raider: Anniversary az utóbbi pár év legjobb Tomb Raidere, és hosszú idő óta most először ez valóban jelent valamit.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS
MÁS VERZIÓ: PSP, X360, WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb

✔ a régi és az új szinte tökéletes ötvözése
X még mindig erős prince of persia utánérzés

8.5 pont







L · A · I · R

A Playstation 3 arzenál egyik legígéretesebb fegyvere kétségkívül a Lair. A masszív fantasy háborút a sárkányosdival elegyítő játék alaposan felkeltette a figyelmünket, így örömmel adjuk most nektek közre az alábbi mega-interjút. A kérdésekre **Julian Eggebrecht**, a Factor 5 elnöke és alapítója, **Sean O'Keefe** történetíró, valamint **John Debney**, a Sin City és a Passió zeneszerzője válaszolt!

Kérlek mondj három szót, amellyel a legegyszerűbben jellemezhető a Lair!

Julian Eggebrecht: Zsigeri. Gyönyörű. Akciódús.

A demo és az előzetes videók alapján a Lair minden jel szerint egynél több játékstílusban is mozog.

JE: A Lair több stílus egyedi keveréke, ezért is hívjuk egy „Repülj és Harcolj" típusú játéknak. Természetesen ott van a klasszikus lövöldözős véna, de a Lair a szíve mélyén a sárkányokról szól, az egymás üldöző állatok közelharcáról, a hatalmas magasságokban történő párbajokról és természetesen arról a masszív csatáról, mely közted, a sárkányod és a földön masírozó több ezer fős sereg között zajlik.

Ez a sok különböző játékelem lassan, folyamatosan bontakozik ki a kezdeti pályák alatt, hogy aztán később grandiózusabb missziókban minden a helyére kerüljön. Reméljük, hogy az egyes küldetések által támasztott feladatok több lehetséges megoldása miatt sokan és sokszor újra játsszák majd a Lairt. Az a stratégiai megközelítés, melyre régóta áhítozunk most elérhetővé vált köszönhetően a PS3-ban duruzsoló CELL-nek, mellyel két teljes hadsereg szimulálható egy időben, miközben a játékos ez alatt több száz méter magasságban párbajozik.

Hogyan segített ez a történet kibontakoztatásában?

JE: Ha egy olyan történetet akarsz elmesélni, amely egy hős katonára fókuszál egy több ezer főt megmozgató csatában, fel kell tenned a kérdést, hogy az az egy személy miben más, mint a többi. A modern harcászat válasza erre természetesen a pilóta, aki egy hajót vagy tankot vezet, hiszen egymaga képes egy nagy területen harcot kirobbantani. De ezeknél sokkal jobb eszköz a sárkány: képesek repülni és a földön közlekedni, minden tulajdonság megvan bennük, amit csak egy harcképes szörnytől várna az ember. És mivel élőlények, sokkal személyesebb kapcsolatuk van az őket vezérlő személlyel. Ezt figyelembe véve döntöttünk a sárkány mellett, mely tökéletes eszköz elmesélni Rohn történetét, a hősünk kalandját akkor, amikor civilizációk esnek egymásnak a haldokló világban. Képesek vagyunk a lehető legszemélyesebben bemutatni egy több tízezer főből álló sereg küzdelmét úgy, ahogy korábban még egy játék sem volt képes.

Melyik karakter dialógusainak a létrehozását szeretted a legjobban?

Sean O'Keefe: Többét is, főként azért, mert a Factor 5 és a Sony már a kezdetekben kifinomult módon közelített ezen világ karaktereihez és politikai mozgatórugóihoz. A szereplők nem csak fizikailag, de érzelmileg is megsínylik a háborút. Ha muszáj lenne egyetlen kedvenc szereplőt választanom, akkor az mindenképp az ellenséges hadvezér fia lenne. Harcosként nevelkedett, kemény és cinikus, a világot vagy fehérnek vagy feketének látja, annak ellenére, hogy a realitás ennél jóval összetettebb.

Van valami konkrét film, könyv vagy műalkotás, mely a sztorit és a designt inspirálta?

JE: A történetet leginkább napjaink eseményei ihlették. A Lair világa a globális felmelegedés problémájával küzd, két, az egyház erős befolyása alatt álló civilizáció küzdelmének harca zajlik, ráadásul mindkét oldalon vannak olyan fanatikusok, akik teljes egészében elítélik a tudományt. Vizuális szempontból a klasszikus fantasy alapvető építőkockáit szeretnénk újradefiniálni. Nagyfülű lények kizárva, az ősi emberi kultúrák adják a legfőbb inspirációs forrást. A sárkányok a klasszikus elképzelés sajátságos interpretációi – félig gyíkok, félig dinoszauruszok. Temérdek időt, több évet áldoztunk arra, hogy létrehozzuk ezt a világot és reményeink szerint valami teljesen egyedit, de mégis ismerőset sikerül nyújtanunk.

Miben különbözik egy játék dialógusainak és történetének létrehozása egy filmétől?

SO: Teljesen más, a filmek esetében a forgatókönyv lényegében már a forgatás előtt készen van, míg a játékoknál a project már a fejlesztési fázisba lépett, mire az írók képbe kerülnek. A dialógusnál és a történetnek folyamatosan változnia kell a fejlemények tükrében, így végleges formáját csak a project befejezésekor éri el.

Jöjjön a Lair egyik nagy erőssége, a zenei oldal. Hogyan kerültél a Lair projectbe?

John Debney: Az ügynököm véletlen folytán a Sony egyik képviselőjével találkozott és elkezdtek a videojátékokról beszélni. Pár nappal később én is asztalhoz ültem velük. Ahogy meséltek a játékról, megmutattak pár artworköt és renderképet, ez pedig felkeltette az érdeklődésem.

Mióta dolgozol a projekten?

JD: Kicsivel több, mint egy éve. Ám ez a munka nem szokványos, kidolgozok egy-két témát, aztán elkészítem egy film zenéjét, és utána ismételten visszatérek a játékhoz.

Mi számodra a legfőbb inspirációs forrás?

JD: A legnyilvánvalóbb és számomra a legfontosabb az, hogy észben tartsam, a játék egy folyamatos élmény és nem egy passzív, lineáris történet. Teljes kompozíciókat hoztam létre, de olyan pontokkal, melyeknél a zene teljesen más irányba mehet, hiszen a játékban vannak kulcsfontosságú pillanatok. Például egy négyperces tételnek akár 2 perc 30 másodpercnél is váltania kell, de szerencsére a technikai háttér kidolgozása már a Factor 5 feladata.

Milyen volt játékfejlesztőkkel együttdolgozni?

JD: Az első lépés a Sony kreatív csapatával való találkozás volt. Rendkívül meglepett az az odaadás, mellyel a játék zenei részének adóztak már a kezdetekben. Filmszerű megközelítést akar-





tak az elejétől a végéig. A játék mérete, epikussága lehetővé tette több főtéma kidolgozását – öt vagy hat került megkomponálásra, lényegében minden főszereplőhöz egy.

Hogyan mutatnád be a végeredményt?
JD: Teljesen szabadkezet kaptam. A feladat egy olyan zenei anyag létrehozása volt, mely semmi máshoz nem hasonlítható. Volt egy kikötés: egy kötelező etnikus hangzás a klasszikus nyugati kórus és nagyzenekari főszál mellé. Úgy vélem, hogy a végeredmény az erőteljes vokállal, a kínai hangszerekkel szórakoztató és élvezetes lesz a játékos számára.

Mi késztetett arra, hogy a Lair ilyen nagy hangsúlyt fektessen a SIXAXIS mozgásérzékelésére?
JE: Nagy tapasztalatunk van a repülős játékok terén a Star Wars: Rogue Squadronnak és a Turrican sorozatnak hála, így az egyik dolog, amire évek óta vágytunk, az a mozgásérzékelés volt. Mégpedig azon egyszerű oknál fogva, hogy ez az emberi kéz számára a legkézenfekvőbb irányítási metódus. Ezzel a megoldással jóval precízebb és életszerűbb mozgáskoordináció érhető el – olyan, mintha a kezedben fognád a gyeplőt. A speciális mozdulatok felismerése már csak a hab a tortán: képzeld el, ahogy meglódulsz a levegőben előre az ellenfél felé pusztán csak azzal, hogy előre csapod a kontrollert. Ez az interakció egy teljesen új szintje.

Kijelenthetjük, hogy a Lair – kizárólag a design szempontjából – a Rogue Squadron széria továbbgondolása?
JE: Csak és kizárólag a tekintetben, hogy felhasználtuk a stílus gondozása során szerzett tapasztalatainkat, miközben a repülési modellen dolgoztunk. Mindent összevetve a Lair sokat merít a korábbi munkáinkból, egészen a Turrican korszakig visszamenőleg. Az a tény, hogy mindenfajta átmenet nélkül válthat át a játékos a repülésből a földön történő gyaloglásba, alaposan megnehezítette a pályatervezők munkáját. Aztán ott van a sárkányok közti közelharc, amely részletessége miatt kombókat is tartalmaz, és akkor ne feledkezzünk meg a földön zajló küzdelemről sem. A mozgásérzékelés minden szempontból kihasználásra kerül, teljesen más élmény vele egy sárkányt irányítani, mint egy X-Winget a klasszikus analóg karral.

Nem érzed úgy, hogy komoly ellentét van a könnyen megtanulható, azonnal élvezhető játékok és a jóval tartalmasabb, interaktívabb szoftverek között?
JE: Nem kellene, hogy legyen. A legjobb játékok azonnal élvezhetőek és a legelhivatottabb játékosok számára is komoly tartalommal bírnak. Nem szeretem a „hardcore játékos" megnevezést, mert ez a legtöbbször csak olcsó kifogás a gyenge, nem intuitív irányításra. Minden erőnkkel azon dolgozunk, hogy a Lair a lehető legszórakoztatóbb legyen a zöldfülűeknek, de a leaderboarddal, az achievementekkel és a medáljrendszerrel azokat is erőteljesen díjazzuk, akik alaposan beleássák magukat a játékba.

Hogyan igyekeztek megtenni mindent azért, hogy a légi és a földi küzdelem keveréke ne jelentsen túl nagy terhet – vagy a több tényezős játékmenet a kihívás része?
JE: Ezt egy egyszerű morálmérővel igyekszünk áthidalni, mely mindig mutatja a játékosnak, hogy hogyan áll épp a csata, milyen a seregek hangulata, így kiválaszthatja a megfelelő időt, amikor érdemes beszállni a küzdelembe.

Milyen az egyensúly az akció, a kaland és a sárkányküzdelem között?
JE: A stratégia egy olyan elem, melyet mindig is ki akartunk használni, és most végre lehetőségünk is van rá. Lényegében egy masszív harcot kell ábrázolnunk két sereg között, miközben arról is gondoskodnunk kell, hogy a játékos se unatkozzon. Mindezt a morálrendszer fogja össze, a katonák harckedvére jelentős hatása van a játékos cselekedeteinek: néha az is elég, ha egy őket fenyegető ellenfelet teszel el láb alól, de az sem ritka, hogy egy távoli feladat teljesítése is jelentős segítséget nyújt. A rendszer remek, mert a tradicionális stratégiai dolgokkal (építkezés, seregtoborzás) nem kell foglalkoznod, az egész az intenzív csatáról, a sárkányokról és egyéb szörnyekről szól – de ez az akció jóval nagyobb súllyal bír, mint bármely más játék esetében.

Mi teszi a játékot következő generációssá?
JE: Minden. Az 1080p-s grafika és a 7.1-es hang teljesen következő generációs, mint ahogy az azonnali váltás a légi és a földi küzdelmek között, a több ezer mesterséges intelligencia által vezérelt kreatúra és katona, a fizikai alrendszer, a teljesen dinamikus ruha és folyadék animáció, valamint a mozgásérzékelés is az. Asylia – a játék világa – határához érve látni azt, ahogy hajók százai, sárkányok, és több ezer katona ostromolja a várost, miközben a nap a horizonton éppen lenyugvóban van... nos, ez a következő generáció.

A PS3 hardvere lehetővé teszi egy epikus környezet létrehozását, annak méretét és tartalmát illetően. Ez miben mutatkozik meg a Lair esetében?
JE: Ezzel az erőforrással újraalkothatjuk a Gyűrűk Ura nyitójelenetét – csak épp valós időben. Hatalmas harcok földön és levegőben, bedobva a játékost az események sűrűjébe, aki azt csinál, amit csak akar: felszállhat a sárkány hátára és körülrepkedheti a terepet, leszállhat a földre és felfalhat egy egész sereget, vagy más sárkányokra támadhat, miközben tüzet okád. Semmi sem közelíti meg ezt az epikus elgondolást.

Van tervetek a játék által nyújtott szavatosság kitolására, különösképp gondolva itt elsősorban a letölthető tartalomra?
JE: Ez a játékvilág következő nagy evolúciós lépcsőfoka. Mi a Factor 5-nál a változások mellett vagyunk és én személy szerint úgy vélem, hogy ez a változás pozitívan hat majd az egész játékvilágra. Ez lehetővé teszi, hogy a játékosok tényleg azt vásárolhassák meg, amit akarnak – gyorsabban, olcsóbban és könnyebben. Az, hogy ez a Lair esetében miben is mutatkozik be még kérdéses, de a megjelenés után mindenképp várható letölthető tartalom.

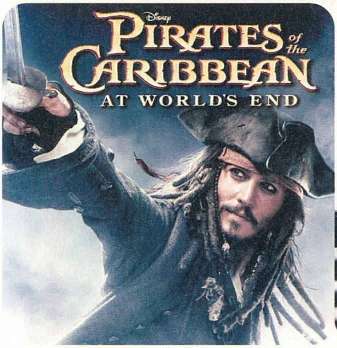
A Lairrel az eget már uraljátok, a hideg űrt pedig korábban már elfoglaltátok a Rogue Squadronnal. Mi a Factor 5 következő célpontja?
JE: A víz alatti világ remek élmény lenne, de hiába szeretem a búvárkodást, valahogy mégis túl lassú és messze nem intenzív élmény. Viszont van valami megfoghatatlan az idegen világokban, melyek felfedezése és az azokon történő harc a Turricanban már kiaknázásra került 15 évvel ezelőtt. Talán épp itt az ideje, hogy leporoljuk a karaktert, előkapjuk a nagy fegyvereket és felrobbantsuk a fél planétát!

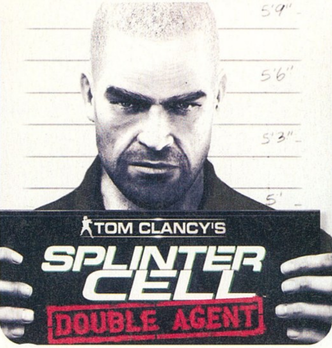
A nyitócímek létrehozása egyre könnyebb és könnyebb, ha minél többször csináljátok?
JE: Egyáltalán nem. Tudtuk, hogy komoly fába vágtuk a fejszénket, de egy PS3 nyitócím létrehozása fényévekkel komplexebb feladat, mint egy Gamecube launch cím kifejlesztése volt. Öt évvel ezelőtt egy apró csapattal hatalmas játékot hozhattál létre, mára már a hardver olyan erős, hogy egy egész seregnyi ember dolgozik egy adott játékon. Hirtelen a fejlesztői oldalon besűrűsödtek a dolgok, ez pedig csak rosszabb lesz a folyamatosan fejlődő harver miatt. Nekivágnánk-e újból? Természetesen, azonnal, gondolkodás nélkül.

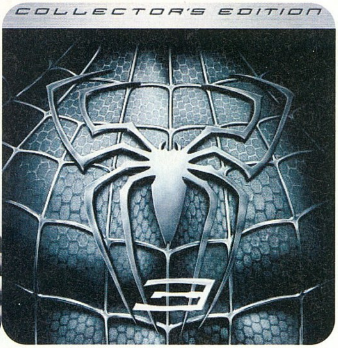
Egy esetleges folytatás milyen irányba vinné tovább a Lair hagyatékát?
SO: Egy olyan második részt szeretnénk, amely a szereplőinket továbbkalauzolná egy új, ismeretlen világba, melyet ép ésszel felfoghatatlan lények és kultúrák népesítenek be!











Áh, a mostani három átiratból kettőt valami Kukázó nevű helyen kéne bemutatni a Leltár helyett, annyira nem hozzák még a currentgen minőséget sem. Jó lenne az egyszerűbb gépeken tanult kódereket nem ráengedni a PS3-ra, mert ebből így sok jó nem származik.

Itt van elsőnek a kalózos cucc. A filmet ismeritek, Jack Sparrow, stb. A játék persze a mozi irányvonalát követi, így ezt sem írom le. Viszont azt igen, hogy már a menük alatt is olyan érzésem volt, hogy ez a progi egy PS2 játék darabjaiból épült fel, mert homályos vackok voltak az ikonok mind. Ezután a grafika megpillantásakor már biztos voltam abban, hogy ez egy borzalom ócska igénytelen kaki. Az élek recések, mint az állat, a textúrák felbontása is a kis PS-en lenne jó maximum, de a legnagyobb gond az, hogy a silány minőség ellenére a game akadozik! Persze a felbontást felnyomták 1080p-re – csak azt tudnám minek? De legalább az akció kárpótolná azokat is, akik nem Depp fetisiszták, ám mit kapunk? Unalmas vagdalkozást, ahol még csak vér sincs, meg idióta feladatokat! Ráadásul az átlag ellenfelek két kardcsapás után a hátukat fordítják nekünk, és ugyanúgy halnak meg. Némi változatosságot az ellentámadások kivitelezése hozhat, meg a párbajok, ahol a támadások és védekezések némileg bonyolultabbak és érdekesebbek, ám a nagy kardcsörtékről lemondhatunk. Legalább a pengék mozgása kapott volna némi elmosást vagy villogást, na de mit várhatunk egy olyan programtól, ahol az emberek a szereplőn kívül zárt ajtón át közlekednek? A mozgásérzékelés kimerül egyes gerendákon való egyensúlyozgatásban, szóval felejtős. Az egyetlen pozitívum az, hogy ha nem nyúlunk a joyhoz, akkor a játék állóképen viszonylag szépen néz ki, meg jók a karaktermodellek, és van benne multi duel és osztott képernyő. A pénzünkért most ezt kapjuk. Ha túl tudod tenni magad az említett trehányságokon, próbálj rá, de én szóltam...

játékcím: Pirates of the Caribbean: At World's End
kiadó / fejlesztő: Disney / Eurocom
más verzió: ps2, psp, x360, ds, wii

6

MGS-t izomszaggal lenyomni akaró, tomklenszi futószalaghős, recézős, rángatós, béna portolás. Uncsi itt minden onnantól kezdve, hogy meglátja az ember a tömörítési kockazajjal megáldott, kisfelbontású videókat. Szegény Sam Fisher, nem csak az a gondja, hogy a történet szerint két ügynökség elvárásainak kell megfelelnie – mint minden jó kettősügynöknek –, hanem emellett még harcolni sem tud rendesen a grafika beakadozása miatt. Az esetek többségében ez nem lenne baj, mert alapvetően lopakodni kell, meg sunnyogni, de amikor gyors akció jönne, azt sem tudjuk hol vagyunk, mert a kamera 5 méteres lépésközzel mozog. A grafika egyébként nagyjából megegyezik az Xbox-os eredetivel, pár apróságot leszámítva, mint egyes fény- és robbanáshatások (igen, azok is rángatnak). Amúgy ha ezeken a negatívumokon túlteszszük magunkat nem olyan rossz a game, nyomtam is vele három küldetést. Az elsőn étvágygerjesztőnek a jég alól ölhettem meg egy őrt, de a továbbiakban nem nagyon volt alkalmam a megszokott játékmenettől való eltérésre. Rejtőzködő életmódot mondjuk nehéz egy börtönben élni, de néha kell egy kis változatosság. Emberünk most mint említettem két cégnek dolgozik egyszerre, ennek megfelelően a cselekedeteit is meg kell válogatnia, mert ha az egyik elveszti a bizalmát vele szemben, az egyenlő a gémóverrel. Az első pálya után aztán javult a közérzetem, és végül is ha simán futna a progi még lelkesednék is érte, mert a játékmenet az intellektuálisabb kategóriába tartozik. A 6AXIS kihasználásának a zárak felnyitásában van szerepe afféle türelemjátékként, és a történet is tartogat fordulatokat, de úgy vélem, talán nem kéne tovább erőltetni Sam kalandjait – de hát ez magánvélemény. Igen jól sikerült viszont a multijáték, ahol 3 ügynök küzd 3 katonával, természetesen eltérő felszereléssel és taktikával, szóval érdemes kipróbálni, ha az ember lenyomta a főjátékot olyan 11 óra munkával.

játékcím: Splinter Cell Double Agent
kiadó / fejlesztő: Ubisoft
más verzió: ps2, x, x360, gc, wii

8

A Pókembert nem kell bemutatni. Egyesek szerint a harmadik mozi gyengére sikerült, de akkor ők még nem látták a gyűjtői játékváltozatot. Az, hogy full recés már említésre sem méltó, ócska gány munkából sajnos láttunk már eleget. Ám most nem csak a rángatás vagy az akadozás nehezíti meg az életünket, hanem a gyors, követhetetlenül kapkodós akció és kamerakezelés is. A nézőpont állandóan ugrál, meg pörög-forog harc közben, de olyan szinten, hogy megfájdult tőle a fejem. Ám ennél nagyobb baj volt, hogy a program igen sokszor betakart valamilyen fallal vagy objektummal, és nem láttam semmit az egészből, csak valami nagy filterezett textúrát. Na, nem mintha olyan látványos lenne a dolog… Bár a film az alap, megpróbálták szerintem Marvel stílusú képregényre venni a figurát, és nem is követik a sztorit szigorúan, hiszen ha jól emlékszem Lizzard meg Scorpion egy régebbi történet teremtményei. Sajnos a küzdelem mint mondtam kapkodós gombnyomogatássá fajult, és bár vannak speciális mozdulataink, használni nem nagyon kell őket – persze a valódi fanok biztosan élvezettel pókhálóznak meg ugrálnak összevissza. Viszont van egy új jellegzetesség, a reflexes gombnyomkodásos játék, mint pl. a GoW-ban, vagyis néha a megjelenő gomb időben lenyomásával jutunk át a nehéz helyzeteken. Na, de a legjobb dolog még mindig a házak közötti repkedés! Sajnos a mozgásérzékelést az alap Pókembernél nem használhatjuk, csak ha megnyertük az új Green Goblint, ám a használhatósága engem nem győzött meg teljesen – szerencsére visszaváltható normál módra az Options-ben. A város sem tökéletes, mivel az emberek a semmiből tűnnek fel és el, valamint az autók hajlamosak parajelenségeket produkálni. De ez még semmi ahhoz az alázáshoz képest, amikor Jane használ minket körhintának, és piros szívecskékkel meg visongással jutalmazza a produkciónkat. Nem baj, kárpótoljon érte a dobozban rejlő hologramos filmkártya!

játékcím: Spider-Man 3 – Collector's Edition
kiadó / fejlesztő: Activision / Treyarch
más verzió: ps2, psp, x360, ds, gba, wii

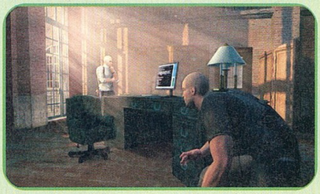
5.5













NINDZSÁKOLÁS!







Mostanság csak kapkodjuk a fejünket az exkluzív játékokat illetően. Ami régen az egyik cégnek adta a szelet a vitorlába, az most a másikhoz pártolt át, és vica versa. Ryu Hayabusa barátunk is keményen a Microsoftnak dolgozott korábban, ám most PS3-mon kardozhatjuk le vele tonnaszám a mindenféle-fajta ellenfeleket. Ám ez nem egy teljesen új rész, hiszen a Ninja Gaiden Blacket dolgozták át Tecmo-ék. Érthető okokból most kivételesen a változtatásokat és új dolgokat részesítem előnyben a newbie nindzsácskák betanítása helyett.

Az első és a legszembetűnőbb a **Ninja Gaiden Sigma** 1080p-s grafikai felbontása, amitől az egész világ olyan, amit korábban maximum renderelt állóképeken láthattunk. Oké, ez egyértelmű változás, az NG kisgépen is szép volt, de most PS3-on mintha megelevenedne az egész játék! A szereplők és Ryu figurája is olyan plasztikus lett, hogy bármikor kiugorhatna a képről. Sőt, pár betétfilm is már a játék engine-jével fut. A sokat emlegetett recézés is csupán pár helyen érzékelhető, ahol fa felületek vannak például, de a felbukkanásuk tényleg elhanyagolható. Nos, erre még visszatérünk, de most haladjunk. A vízen futás is könnyebb lett, úszásból kiugorva is meg tudjuk tenni, valamint már a levegőben is lehet nyilakat lőni, ami jó dolog azzal együtt, hogy életerő- és egyéb italainkat a gyorsgombokkal érhetjük el, nem kell bemásznunk a menübe értük. Új karaktert is kaptunk ám, kinek neve Rachel, és szakmáját tekintve démonvadász. Három fejezetben lehet vele kavarni a főjátékon belül – meg Mission módban is kapott pár küldetést –, de használhatóságát eléggé akadályozza kötött fegyverkészlete, ami kimerül egy kalapácsban és egy ostorban (valamint különféle hajviseleteket nyerhetünk meg neki). Hát, kb. ennyi lenne a bepakolt plusz, de persze ki is szedtek pár dolgot, például kosztümöket, ellenségeket, és a játék korai kisgépes verzióját, ami bónuszként ott volt az X-es Gaidenekben. Mondjuk szerintem ezekre senki sem gondol majd, amikor a Sigma 19 fejezetén átverekszi magát.

Játék előtt ajánlott az Install pontra ugrani, hiszen a HD nem véletlenül van a PS3 gépekben, és a töltési idő tényleg elég jól lecsökken általa. A másik pedig, amit megjegyeznék, hogy akinek ez az első találkozása Ryu-val, az ne számítson gyors sikerekre, mivel ez nem az a tipikus észnélküli, gombnyomogatós játék. Akik letöltötték az ingyenes demót, ezt már megtapasztalhatták az első fejezet főellenfelénél, de később a helyzet csak romlik, és nem csak a főgonoszok, hanem a kisebb, általánosabb ellenségek is kezdenek bedurvulni. A tét pedig nagy, hiszen a földöntúli erőkkel rendelkező Sötét Sárkány Kardot ellopták őrzőitől, akik eddig a Hayabusha klán tagjai voltak. Ez gond, pláne, hogy a falut is jól felégették érte a gonoszok, mint azt a második fejezetben látni fogjuk. De ne szaladjunk így előre, ismerjétek meg a fegyverzetet és Ryu egyéb képességeit.

Alapvetően kedvencünkkel, a Dragon Sworddal ontjuk a vért tonnaszám, ami később Plazmakard, majd Igazi Sárkánykard formájában jut a létezés magasabb fokára. De lesz nuncsakunk és egyéb szerszámunk is, például egy kettős Katana. Dobálni a jó öreg csillagot lehet, ami ugyan végtelen, de nem lehet géppisztolyként használni, mivel elég jól kivédik a gazok (bár mintha a fejlettebb változatai némileg hatékonyabbak lennének). A nyíl már valamivel jobb, de az überász az a bomba, csak legyen elég nálunk. Emberünknek van persze misztikus képessége is, a Ninpo. Ez egy látványos, de nem túl hatékony támadási formula, legalábbis nekem nem jött be a cucc, de talán másnak hasznosabb lesz. Harcolni szokás szerint egy gyengébb és egy erősebb csapással tudunk, na meg a kettő kombózgatásával, amihez menet közben tanulunk majd újabb mozdulatokat. A leghatékonyabb ezek közül számomra az ellentámadás (Counterattack) volt, ahol ugye védekezésből lehet hirtelen visszatámadni. De ez is csak jól időzítve működik ám, nem őrültként nyomkodva a kontrollert. Jajj, a kontroller! Ninpózgatás közben ha rázza az ember, akkor növelhető vele a technika ereje, lehet vele kísérletezetni. Én mondjuk sokkal több hasznát vettem a védekezés gomb állandó nyomva tartásának, és a földön bukfencező kitéréseknek, majd hirtelen kitámadásoknak a blokkom mögül.

Ej, annyi mindent írnék még, de csak egy oldalam van... Mindegy, a lényeget remélem értitek, és a tények után most jöjjön a szubjektivitási tényező. Nos, a játék kinézetre már kezd ahhoz hasonlítani, amint nextgennek hív a szakma. A kamera sem rángat be, nincsenek grafikai bugok, és az ember néha simán csak a látványt élvezi, nem pedig a harcolgatást. Például ott az égő falu főellenfele, egy tüzes lovon közlekedő szamuráj, aki meglehetősen impozáns látványt nyújt, feltéve, ha éppen nem Ryu-t vonszolja a földön a lándzsájára felszúrva. Ezután egy égő házba kellett bemennem, ahol a levegő tele volt izzó parázzsal, a hő pedig remegtette az egész képernyőt. Ennél jobb tűzeffektet nem láttam eddig, a padló meg az égő gerendák hevét szinte a nyakamon éreztem. Később egy léghajóban támadtak rám cyborg ninják, meg majd lesz még pisztolyhős, gépágyú-kezű biorobot, meg dinoszauruszféleség, tank meg helikopter, szóval unatkozni nem lehet. (Csak egy dolog zavart, hogy a női karakterekről mindig a DoA jutott az eszembe.)

Na mindegy, a játék az első fecske azok közül, amelyek miatt már tényleg érdemes venni egy gépet, pláne, hogy a Sony árcsökkenést tervez a közeljövőben. Aki szereti az ilyen lineáris, tehát nagyon kötött úton haladó, némi történettel megspékelt, harcközpontú dolgokat, szerintem próbálja ki az NGS-t. Én mindenképpen ajánlom!

Dzson Hayabusa

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy old school stílusú, de totálisan nextgen köntösbe bújtatott progi, és bár játékmenetét tekintve nem sokban különbözik az eredeti Xbox-os verziótól, a fantasztikus látványnak, az új fegyvereknek, és az új szereplőnek hála hazugság lenne azt mondani, hogy csak egy pimasz bőrlehúzás. Azt már mindenki tudja róla, hogy mennyire embert próbáló, és ennél több útravaló nem is kell hozzá. Természetesen egy ilyen látványvilággal körített, de teljesen új történetet bemutató NG címnek jobban örültem volna...



NINJA GAIDEN SIGMA

EIDOS / TECMO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, 1080p

✔ kiváló grafika, pörgös játék
X lineáris, néha komolyan nehéz

9 pont

AZ ÚJ STÍLUS











Komoly szerepjátékokat megszégyenítő történetmeséléssel indít a Pangya, ami csak azért meglepő, mert a **Pangya! Golf with Style** egy golfprogram (mint az az alcímből ki is derül). Ez a sztorizgatás persze csak a gépkönyvre értendő, ott viszont több oldalon keresztül vezetik és illusztrálják a játék előzményeit. Nekünk, egyszeri gamereknek egyelőre elég annyit tudnunk, hogy a történet egy tőlünk teljesen független, fantáziaszülte világban játszódik, egy másik helyen és időben. Ezt a mesevilágot különleges teremtmények népesítik be, és bizony a varázslatok sem állnak tőlük távol, így aztán senki nem számítson egy amolyan tigerwoodsosan földhözragadt golfszimulációra.

A világban, amit Pangyának hívnak, és egy nagy szigetből áll, amolyan össznépi mulatság, nemzeti sport a Pangya! Golf with Stlye (hahaha, tényleg így hívják), amit mindenki nagyon szeret, és amiben előszeretettel mérik össze erejüket fiatalok és vének, szimplán csak szeretetből. Ennek az egyébként különösnek nem nevezhető nemzeti sportnak persze története is van, ami a régmúlt időkbe nyúlik vissza, amikor az eleddig békés világot a pusztítás szélére taszította egy gonosz erő. Ez abban nyilvánult meg, hogy egy áttörhetetlennek tűnő energiapajzsot vont a világ köré, ami szép lassan elszívta az életerőt a természetből. Pangya lakóinak végül sikerült megtörni az energiaburkot a Mystical Phoenix Ball névre hallgató, gömb alakú kristályokkal, amiket az erre érdemes „harcosok" amolyan golfstílusban ütögettek az energiapajzsnak. Ebből aztán később újabb bonyodalmak származtak, és most a mi vállunkra nehezedik a teher, hogy a varázskristályokat a varázsütőnkkel elcsapdossuk a lyukakig. Na, idáig az elmés sztori, nézzük, valójában mit is akarnak ránk sózni a Tecmo-nál.

A játék elég döcögősen indul be, kezdetben szó sincs világmegváltásról, csak amolyan hétvégi golfpartikat nyomhatunk le a rivális társaságban rajoskodó figurák ellen. Az intermezzók is csak a teljesítményünk előrehaladtával és a játék közepe táján indulnak be, de ez legyen a legkisebb gondunk, egyébként sem értem, hogy minek kellet egy ilyen nyakatekert, szerintem logikátlan történetet kitalálni a játékhoz? Az elején lehetőségünk van karaktergenerálásra, úgyhogy essünk szépen át a procedúrán és kerüljünk beljebb a főmenübe.

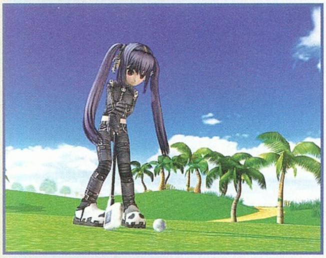
Single Player, VS, Shop, My Room (személyes cuccaink), blablabla, Tutorial. Érdemes átnézni a program betanító móduszát, hiszen azért némileg sajátságos a stuff irányítási rendszere. Például nem árt ütések előtt megvizsgálni az ütőkészletünket sem (digitális kereszt), és a megfelelő távolságnak a megfelelő eszközzel nekimenni. Ezek után már csak a shot feliratra kell ráklikkelnünk a célkereszttel, és elvileg, ha vettük a fáradságot, hogy beállítsuk az irányzékot (széljárást nem figyelmen kívül hagyni!), és tisztában vagyunk a távolsággal, nekiállhatunk és megpróbálhatunk kivitelezni egy ütést.

A Wiimote lendítésével növelhetjük illetve csökkentetjük az ütés erejének a csíkját. Nagy segítség, hogy általában be van rovátkázva a csík, és jelölve vannak rajta a vég- és középértékek, így könnyedén kikalkulálhatjuk, milyen erős ütésre is lenne szükségünk. A közeli gurításoknál még külön be is jelöli nekünk az optimális értéket a game, szóval nem egy nehéz a dolog. Az irányítás a Wiimote-ra korlátozódik, és jó szokás szerinte a propagandaképekkel ellentétben ülve, csuklóból is nagyszerűeket lehet ütni (és ez a megoldás csillárkímélőbb is). Összességében elég könnyű a feladat, hiszen egy idő után a sok segítségnek hála már csak a szél erősségére kell odafigyelnünk, de mivel az is általában méter pontossággal van megadva, néhány menet után szemre be lehet lőni, hogy kb. mennyivel kell a lyuk mellé célozni. Onnantól már nincs igazán kihívás a játékban, illetve az egyre nehezedő gépi ellenfelek, és hát ugye barátaink ellen is tolhatjuk a cuccot. Ha már jobban elmerültünk az alapokban, rágyúrhatunk a cselesebb ütésekre és csavarásokra is, mivel a program ezen része azért kellően kidolgozott, alapos rendszerrel dolgozik. Figyeli, mely részét próbáljuk megütni a labdának, nagy szerepe van – főleg a közeli gurításoknál – a terep egyenetlenségeinek, és a későbbiekben extra speciális ütéseket is begyakorolhatunk, úgymint a Kobrát vagy Tomahawkot. Végül aztán különleges ütőkészletekre tehetünk szert (szöges buzogány, hehehe), és megjelennek az RPG jeleget erősítő tárgyak és varázslabdák is (a már korábba említett Mystical Phoenix labdacsok).

A pályákról néhány szó: mivel kitalált világban járunk, elég elvetemült helyszínekre fogunk majd eljutni, sarki utánérzéstől az ókori Egyiptomig bezárólag lesz minden (ez utóbbiba poénból még egy hieroglifákkal teli UFO is felkerült a horizontra). A Pangya kinézete nem túl meggyőző, amolyan rajzolt hatást kelt az összkép – biztos, mert egy mesevilágban járunk. A fejlesztők valszeg' nagyon szerethetik az szerepjátékokat, mert mindenféle híres sorozatból köszönnek vissza szereplőhasonmások, még egy Dante klón is bekerült valahogy.

Aki kicsit behatóbban ismeri a játékpiacot, az jól tudja, hogy anno a Playstation 2 fénykorában szép számmal jelentek meg ehhez hasonló stílusban mozgó, kicsit poénosra vett, vicces vagy épp komolytalan (volt ilyen nagyfejű karaktereket tartalmazó game is) golfprogik, és egyik sem vitte túl sokra. Gondolom hasonló sorsa jut majd az idétlen nevű Pangya is, mivel a komoly golfélményekre vágyó, a szimulációt előnyben részesítő „sportemberek" látóköréből kicsit nagyon kiesik ez a program. Aki meg nem szereti a golfot, az minek venné meg akár ezt, akár a Tiger Woods-ot? Szóval nem akarok jósolgatni, de megy ez is a süllyesztőbe…

Dexter



MARTIN BELESZÓL!

A temérdek Wii tulaj egyharmada a Zelda miatt, másik egyharmada pedig pont azért vette meg ezt a gépet, mert ilyen komolytalan, ütődött játékokra vágyik. Azt mondom, ők vegyék csak meg a Pangyát! (A harmadik harmad azért vett Wii-t, mert ez a legolcsóbb a három nextgen közül, és a gyerek biztos imádni fogja a mozgásérzékelést, de ők azóta sem vettek hozzá semmit, még mindig a Wii Sports-szal nyomják a hétvégi családi összejöveteleken.)



PANGYA! GOLF WITH STYLE

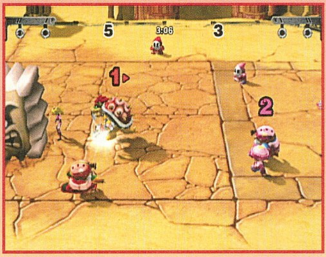
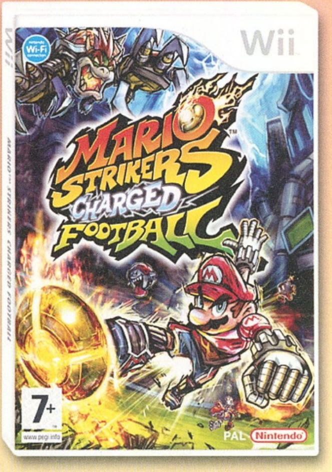
NINTENDO / TECMO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

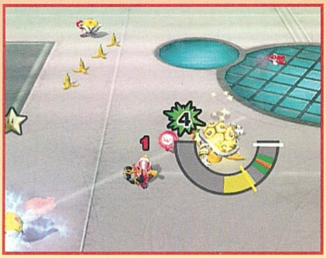
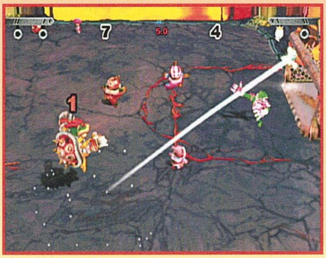
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, 480p

✔ a valódi golfütések illúzióját egész jól kidolgozták
X olyan semmilyen a játék

6 pont



Vannak országok, ahol kis hazánktól eltérően nincs hivatalos futballbajnokság, és profi játékosok sincsenek, így aztán például Izlandon, vagy Máltán bizony előfordulhat, hogy aki délelőtt még vízvezeték-szerelő, az délután/este már az amatőr bajnokságban, ne adj isten a nemzeti válogatottban rúgja a bőrt. Bár ebben a játékban is egy (vagy több) vízvezeték-szerelő passzolgatja a bogyót, valószínűleg a Wii-s **Mario Strikers Charged Football** alapötlete azért egész máshol gyökeredzik. Na persze Mario-éknak nem ez az első kitérőjük a populárisabb sportok világába, hiszen láthattuk már golfozni, teniszezni, és egy alkalommal már futballozni is a bajszost, éppen egy generációval ezelőtt a GameCube-on. Az elvetemült Mario fanok biztos örülnek ezeknek a meglehetősen sűrűn burjánzó vadhajtásoknak. Én nem. Mindenesetre a Mario Galaxy megérkezéséig időtöltésnek itt az új Mario-s foci!

A Charged Football futball ugyan, de mégsem nevezném focinak, hiszen vajmi kevés köze van a valódi labdarúgáshoz. Furcsa kis gnóm szerzet ez, a Nintendo által elképzelt szabályrendszer közé betuszkolt, beerőszakolt labdajáték leginkább. Indításakor a Wii-nk egy kis ápdételésen fog átesni, majd az újonnan megjelenő opciót (a „gyújtsuk fel a képernyőt" lehetőséget, hahaha), ne felejtsük el a menüben aktiválni. A kis bevezetőből azért valamennyire ízelítőt kapunk a játék mechanikájából. A program központi menürendszere semmi különleges opciót nem tár elénk, a szokásos betanító módot, a VS meccseket, a bajnokságot, és a többit találjuk itt. Aki akarja, annak érdemes átnézni a tutorialt, szépen egyénekre lebontva magyarázza el az irányítási trükköket, és persze kitér az általánosságban mindenki által használható mozdulatokra is. Aki még így sem boldogulna, annak csak ajánlani tudom a gépkönyvet, ami sok más játékéval ellentétben színes (rühellem a monokróm bookleteket), és ott szintén kitérnek bővebben az irányításra.

A focizáshoz most használnunk kell a nuncsakut is, példának okáért az analóg karral mozgathatjuk a figuránkat a pályán, a felszedett cuccokat pedig a nuncsaku C gombjával vághatjuk az ellenfeleinkhez. Bizony, mert ebben a játékban, hasonlatosan a korábbi Mario game-ekhez, szintén lehetőségünk van tárgyak begyűjtésére. Felkaphatunk különféle teknőspáncélokat, amik színtől függően más és más gonoszságot művelnek az ellenfél játékosaival (pl.: a kék megfagyasztja őket), de fegyverarzenálunk közé tartozik az elmaradhatatlan banánhéj, a bomba, a tradicionális gomba vagy csillag is, és a most divatossá váló láncos kutya, azaz a Chain-Chomp. Mivel a Mario fociban a szabálykönyv elég tágan értelmezi a test-test elleni küzdelmet (még az angol Premiershipnél is lazábban :), számtalan lehetőségünk van arra, hogy a hagyományos fociban nem megengedett módon szereljünk, amitől kicsit jégkorong filingje lesz a játéknak. A sima bodicsekkeléstől az égbe felrúgásig minden megengedett, ehhez javarészt a Wiimote-ot kell majd használnunk. A sunyibb passzoknál, illetve a speckó-gettó mozdulatoknál is a Wiimote kapja a főszerepet. Van egyébként mindenkinek Super Ability-je is, ami általában visszavezethető a hagyományos Mario játékokra, például Mario megnőhet, és eltaposhat mindenkit, és így tovább. Lehetőségünk van némi Wiimote-os ügyeskedés után a csapatkapitányokkal MegaStrike-ra is, ami egy ultrabrutál kapura lövés a csillagok közül. Jó poén, hogy, ha az ellenfél mutatja be ellenünk eme látványosságot (ami elég gyakran előfordul), ki is védhetjük a lövést egy MegaSave-vel, csak épp durva nehéz. Azért igyekezzünk védeni, mert egy-egy MegaStrike-ból akár öt gólt is szerezhet az ellenfél, ami elég nagy értelmetlenség.

A game grafikailag elég lagymatag, bár a közeli képeken irtó jól néz ki mindenki, főleg a csapatkapitányokra átkeresztelt szereplők, mindegyikük futurisztikus, páncélozott védőruhát visel, amitől Peach, meg Daisy kicsit Samus-os filinget kap. Nagy általánosságban mindenki korrektül fest, a stadionok pedig leginkább a Star Wars-os podracer versenyek arénáira hasonlítanak az egekig érő lelátóikkal, és a hatalmas masszaként hullámzó nézőseregeikkel. A pályák elég változatosak, és sok helyen a korábbi Mario játékokból átvett elemek nehezítik a játékot, mint például a lezuhanó kőtömbök, máshol pedig a hatalmas erejű szél hátráltatja a játékot, ami egyébként foci helyett egy világító fémgolyóval zajlik. Nagyon rusnya viszont a grafika a meccsek alatt, túlságosan eltávolodik a kamera, nagyon madártávlatból látjuk az egészet (igaz nem néztem utána a beállításoknál, hogy ez változtatható-e), de tényleg idegesítően aprók a figurák. Azért a speciális mozgások látványosak, bár persze mihez képest, mert kb. így nézett ki az előző focis játék a GameCube-on is, szóval csodát ne várjunk. Igazság szerint a meccsektől sem voltam elájulva: a figurák – esküszöm! – összevissza rohangálnak a pályákon, utoljára fogom elmondani, hogy a valódi focihoz ennek semmi köze nincs (talán annyiban emlékeztet rá, hogy tudunk itt is passzolni a csapatársainknak). A zenék abszolúte felejthetőek, a közönség hangja meg sokszor egyáltalán nem volt szinkronban a közönséggel, sem a pályán zajló eseményekkel.

Igazából nem is tudom, kinek kellene ajánlani ezt a játékot? A négyéves fiamnak túl nehéz volt, nem nagyon értette, mit is kell csinálni, ráadásul a kicsiknek igen nehéz a Wiimote használata (gondolom most ezren fogtok rácáfolni, de pont nem érdekel). A hétéves unokaöcsém viszont öt perc után követelte ,hogy tegyük be a 360-ba a Colint vagy a Darkness-t. Akit megfogott a Gamecube-os változat, beszerezheti ezt is, bár ha megvan neki a régi, azt is lejátszhatja Wii-n, és a két játék között sok különbség nincs. Annyit viszont mindenképp el kell még mondanom, hogy a game nagyon komoly internetes multival rendelkezik, és állítólag nagyon sikeres az online bajnokság. Na mindegy, öt pont, azt csók.

Slyar

MARTIN BELESZÓL!

Egy tizenhárom körüli srác édesapja mesélte, hogy hazavitte a progit, erre az első két este csak mérgelődött a gyerek, hogy ez milyen egy játszhatatlan sz*r. A harmadik napon meg, amikor végre rájött a speciális mozdulatok kivitelezésére, elkezdett lelkendezni, hogy jaj de zsír a game. Eddig ez egy sikersztori is lehetne, de a negyedik napon aztán újra visszament a srác warcraftozni... A mese tanulságát mindenki vonja le maga.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

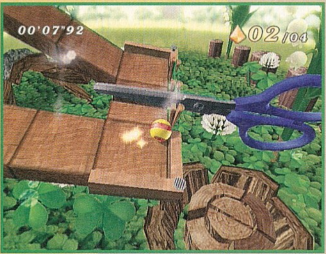
1 - 4 játékos, wifi

✔ hát nem is tudom hirtelen
X középszerű mindenben

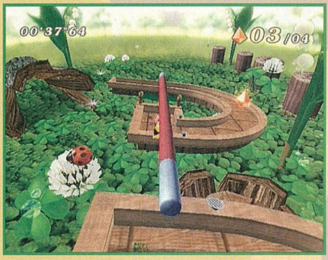
5 pont

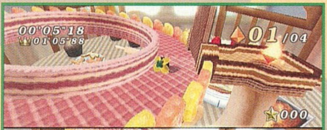
A GRAVITÁCIÓTÓL BEGOLYÓZOL















Az egzotikus és nem egyszerű nevű **Kororinpa – Ball-rolling Maze Game** érdekes egyvelege a Kula Worldnek, a Super Monkey Ballnak, és a mozgásérzékelős Wii távirányító egyedi képességeinek. A Super Monkey Ball szerintem mindenkinek megvan fejben, hiszen folyamatosan kapjuk az arcunkba a folytatásokat, ám a Kula Worldre csak az igazán öreg motorosok emlékezhetnek, hiszen még a Playstation kezdeti időszakában megjelent logikai-ügyességi game volt. Akik anno találkoztak vele, nehezen is felejthették el, hiszen a logikai cuccok között is unikumnak számított, ugyanis egy strandlabda volt a játék főszerelője. Ezzel a felfújt, pattogó gumigömböccel kellett nyakatekert, térben össze-visszaforgó csavarodó, tekergődző pályákon lavírozni, amik egyébként sem nevezhetőek hagyományos értelemben vett pályáknak, hiszen csak szögletes téglatestek voltak, változatos nyomvonallal. A játékmenetet nehezítették a különféle csapdák, mint például az éles szögek, amik rögtön kipukkasztották a labdát, de a leesés damokleszi kardja is állandó jelleggel a fejünk felett lebegett.

Nos, a Kororinpában is hasonló a helyzet, csak épp ellenkező előjellel: míg a Kula Worldben a labdát kellett irányítanunk az alakzatokon, addig ebben a játékban magát a pályákat kell döntögetnünk, és így mozgásra késztetnünk a gömböt. Gömböt írok vagy labdát, de egyik sem fedi valójában a valóságot, mert a játékban pályáról-pályára haladva újabb és újabb irányítandó tárgyakat hozhatunk be, a sima labdát hamarosan lecserélhetjük kosárlabdára, de ahogy bővül a labdaarzenálunk, úgy kerülnek a birtokunkba a cifrábbnál-cifrább eszközök, mint például a felfújt macskalufi-fej, vagy egyik nagy kedvencem, az igazán irritálóan viselkedő tojás alakú amerikai futball labda is. Természetesen a begyűjtött labdák tulajdonságuknál, súlyuknál, alakjuknál fogva eltérő módon viselkednek, így aztán kiismerve a szinteket, és később visszatérve rájuk már a legpraktikusabb guruló bogyóval teljesíthetjük őket. A labdákat egyébként röviden jellemezi is a játék, így aztán találunk köztük könnyűt, gyorsat, pattogósat, esetleg olyat, ami egy aranyos hangot ad ki magából – gondolom, a csajok miatt –, és így tovább…

Az ötlet maga egyébként pofonegyszerű, de ezidáig maximum a Nintendo DS-en lehetett volna megvalósítani, hála a handheld masina relatíve egyszerű, de legalább létező mozgásérzékelésének. A Wii-nél más a helyzet, hiszen ez a konzol kifejezetten a mozgásérzékelésre készült, így aztán ne is csodálkozzunk, ha teljesen erre a paraméterére alapoz a program. A nuncsakut (szokás szerint) ez game sem használja, és a funkciógomboknak sincs sok szerepük, esetleg a pálya elejére tetethetjük magunkat vissza, illetve a menükben lépkedhetünk, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy az osztott képernyős módban már csatlakoztatni kell a nuncsakut is.

Az irányításról elmondható, hogy korrekt, bár elsőre talán túl érzékenynek érzékelhetjük majd. Néhány pálya után azonban hamar megszokjuk, hogy nagyon finoman kell bánni a Wiimote-tal és durva, hirtelen mozdulatokra csakis az ezt igénylő helyeken lesz szükségünk. Persze ahogy haladunk előre, minden ügyességünkre is szükségünk lesz majd, hiszen a kezdeti könnyed gurigatós pályákat igazán nehéz és izzasztó nyomvonalak váltják majd fel piszok hamar. Az első és leginkább idegtépő nehezítés a pálya széleiről eltüntetett fal, így aztán nincs már miről visszapattanunk, semmi sem fog megmenteni minket a mélybezuhanástól. Főleg a keskeny részeknél lesz nagyon fájó a hiánya, és persze akkor is visszasírjuk majd a kis peremeket, amikor a képernyő felé gurulunk, és hirtelen véget ért a szint. Szerencsére a legtöbb esetben azért egy-egy fába vésett nyíllal próbáltak könnyíteni a helyzetünkön a készítők. A későbbiekben aztán egyre bonyolultabb akadályokat kell kikerülnünk, megcsúszhatunk a vízen (jégen?), beleragadhatunk a mézbe és egyéb kulimászokba, majd ahogy bonyolódik a nyomvonal, úgy kell különféle sebességgel végrehajtott halálugrásokat végrehajtanunk. De egyéb objektumok is nehezítik majd az előrejutást: ollók próbálnak meg minket kettévágni, ágyukból kell kilövetni magunkat, és ehhez hasonló okosságokkal lesz teletűzdelve minden pálya.

Nos, akiknek ez nem lenne elég kihívás, azoknak áruljuk el, hogy a játék egyben időre és teljesítményre is megy, nem elég ugyanis elvergődni a szint végére, a tovább teleportáló portál csak abban az esetben aktiválódik, ha minden piros színű kristályt is begyűjtöttünk az út során. Ha nem, kezdhetjük elölről az egészet, viszont az időszámlálónk nem nullázódik le. Találhatunk még zöld kristályokat is elszórva a legcudarabb helyeken, ezeket a titkos, behozható extrák miatt érdemes gyűjteni, sőt lehetőségünk van a jó teljesítmény után a háttérzenéket is magunkévá tenni, és azok között szabadon válogatni.

Grafika: semmi extra, és még csak azt sem írhatom, hogy stílusos, mert inkább csak funkcionális, de most talán nem is ezen van a lényeg. A zenék is elég felejthetőek, a hanghatásokkal egyetemben. Egyedül valóban a labdákra ható fizikai törvények és a gravitáció lemodellezése az, ami elismerést érdemel. Persze nem én fogom eldönteni, mennyire valósághű a dolog (úgy rugdaltak át mindig fizikából), de elég meggyőző a végeredmény. Az egyetlen szépséghibája a játéknak, hogy 50 emberből kb. pont ugyanannyit fog érdekelni, ahány pontot adtam az értékelőben. A Kororinpa ELÉGGÉ rétegjáték, és biza kevesen lesznek rá fogékonyak, és még kevesebben fogják végignyomni a majd ötven pályát.

Csipi M Lee





MARTIN BELESZÓL!

Azért nem vagyok benne biztos, hogy ez a game senkit nem érdekel majd, az ötlet ugyanis zseniális, és a megvalósítás is nagyon jópofa, olyan tipikusan bugyuta nintendós, de a legjobb értelemben. A különféle mozgásérzékelős programok közül ez az első, amit én például igazán „emberszámba" tudtam venni (remélem érthető ez a képzavar), nem éreztem rajta azt az izzadt „nesztek, kalimpálós minijáték-gyűjtemény a pofátokba, hülyegyerekek" szagot. PS3-rs is van ilyen, a Super Rub-a-Dub, de ebben több lehetőség van.

KORORINPA BALL-ROLLING MAZE GAME

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

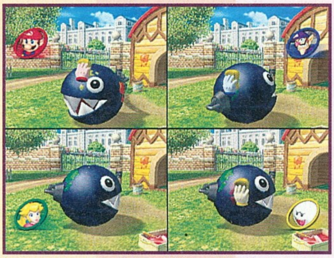
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos

✔ érdekes elgondolás, egész jó megvalósításban
X eléggé rétegjáték, kit fog ez ma tűzbe hozni?

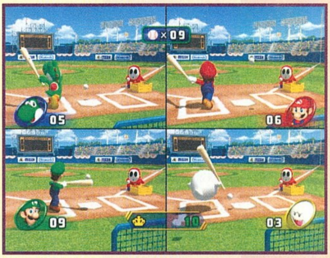
7 pont

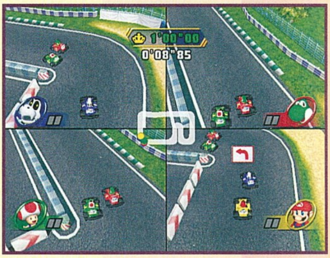
MINIMEE, MINITEE, MINIWEE









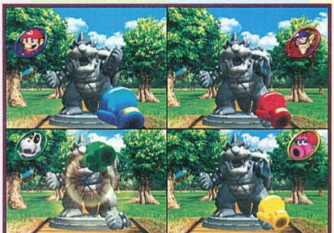


Ha esetleg a jövőben is hasonló ütemben dobják majd piacra a Mario Party sorozat soron következő részeit, az hamarosan befogja, majd le is hagyja a Final Fantasy szériát – na, persze nem minőségében, csak sorszámában. Nem is olyan rég volt (dehogynem, repül az idő, mint az Airbus), amikor először számoltunk be nektek még az első Mario Party játékról, és már itt is a nyolcadik része, ezúttal a Nintendo Wii-t megcélozván, mint platformot. Minijáték gyűjteményekből egyébként is találunk egy rahedlit a piacon, úgyhogy nagyon fel kellett kötnie a gatyát annak, aki mondjuk a Wario Incorporation-t szeretné überelni – hogy a Mario Party 8-nak sikerült-e, azt eldönteni amúgy sem az én tisztem…

A Mario Party 8 alapszituációja és menürendszere is egy hatalmas karneváli forgatag kellős közepébe csöppenti a gyanútlan játékost. Személy szerint nagyon zokon vettem, és felettébb idegesítőnek találtam a menüben a töltögetési időt. Az idea, hogy a különböző játékmódokat és opciókat a cirkuszi zsibongás eltérő épületein belül tudjuk elkérni, ugyan jó, tehát ötletből négyes alá, viszont a megvalósítás ezzel a pár másodperces töltögetéssel néhány játék után roppant módon felborzolja az ember idegeit.

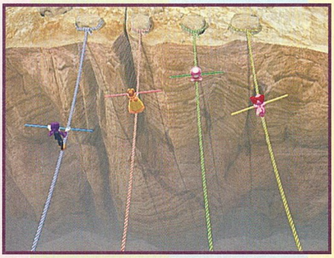
Az alapok maradtak változatlanok, vagyis táblás társasjátékok – rengeteg, ügyességre, szerencsére, reflexekre kihegyezett minijátékot gyúrtak egybe a Mario univerzumból jól ismert helyszíneken, híres nintendós karakterekkel a főszerepben. A szokásos felhożatal és párosok mellett (Mario-Wario, Todette-Toad, Peach-Daisy) most néhány egyéb szereplővel is bővült a társaság, ilyen például az egyre népszerűbb Dry Bones (tudjátok, a Koopa csontváz, szinte minden Mario játékban feltűnik mostanában), vagy a 3D-ben először a Mario Sunshine-ban bemutatkozott Blooper is, mint választható játékos van jelen (igaz, egyes szereplőket csak a későbbiekben nyithatunk meg). A játék egyébként kezeli és fel is használja a belső memóriában eltárol Mii-ket, és mivel én túl lusta voltam ahhoz, hogy saját Mii-t gyártsak, a szerkesztőségi gépen lévő, béna gyerekcsinálós sapkában feszítő, és a nagyokoska, gülüszemű, szemüveges gyerek közül ez utóbbit választottam, így aztán többek között az Extras Zone-ban is garázdálkodhattam egy csöppet. **(Ki lehet ez a két idióta a szerkesztőségből...? Martin :)**

A Mario Party 8-ban hat darab pályát találunk, vagy ahogy a gép hívja őket, *táblát*. Itt nagy előrelépés tapasztalható, hiszen az utóbbi MP játékokhoz képest is sikerült megújulnia a sorozatnak. Egyik nagy kedvencem Donkey Kong Treetop Temploma, aminek felső része a klasszikus, első és megismételhetetlen Donkey Kong árkádautomata utánérzése, teljesen háromdében megszerkesztve, de úgy, hogy a pálya nyomvonala szinte teljes egészében követi a nagy előd kinézetét. Nagyon frankó! Van egy kalózos pályánk is Goomba kapitánnyal, ami teljesen lineárisan nyúlik be az óceánba, és a Sunshine-ban megismert „bennszülöttek" népesítik be a környezetet. Szintén nagyon tetszett ez is, és egyébként is elmondható az összes helyszínről, hogy számtalan előző Mario játékból köszönnek vissza régi szereplők, dolgok. Például a donkeykongos pályán látható az a dinoszaurusz is, aminek anno a Gamecube-os Mario Kartban elhajthattunk a lábai között. Van egyéként még egy vonatos és egy városi pálya, egy szellemes „labirintus", és egy igen bonyolultnak látszó űrbázis is. Jók a helyszínek, erre nem is nagyon panaszkodok. Az útvonalak persze számtalanszor kettéválnak, visszafordulnak önmagukba, és természetesen a különféle színű mezők is más és más hatással lesznek a figurákra.



Újdonság a cukorrendszer, hiszen a csillagokon és a pénzérmeken kívül gyűjtögethetünk cukorkákat is (lehet vásárolni is, max 3 lehet belőle nálunk), amiket egyfajta szuperfegyverként vethetünk be. Van belőle sokféle, elfogyasztásukkor sokszor látványos alakváltáson megyünk keresztül, tornádóként söprünk végig a pályán, vagy gumilabdaként pattogunk. Számtalan helyen csapdák és rövidítések várnak, vagy titkos bónuszhelyszínekre juthatunk.

Mivel a program abszolúte nem használja a nuncsakut, így az irányítás relatív egyszerű, a minijátékoknál pedig mindig feltünteti a gép, hogy épp milyen módon is kell tartanunk a Wiimote-ot. Sőt, lehetőségünk van minden esetben gyakorolni is, persze csak ha egyedül játszunk . :D A minijátékok természetesen megint csak csoportokba vannak osztva, 1 a 3 ellen, 2 a 2 ellen, mindenki mindenki ellen, de vannak párbajok is, illetve a kedvenceim a nagy pénzmagért folyó küzdelmek, amikor is a gép mindenkitől elvesz bizonyos mennyiségű pénzérmét, majd az így összeharácsolt összegért folyik a küzdelem. Ezek megnyerésével akár még vesztett helyzetből is fordíthatunk a játék vége felé. A szabályok szerintem mindenkinek ismerősek lesznek, és számtalan ponton bele is szólhatunk azokba.



A minijátékok között vannak jobbak és rosszabbak is. Sütidíszítéstől elkezdve zászlófelhúzásig bezárólag mindennel és mindenfélével találkozhatunk, ami csak vízen, földön és levegőben elképzelhető. Szóval jó nagy vegyesfelvágott az egész, de legalább a mennyiségre nem lehet panaszunk, van vagy egyzsilliárd tonnányi mini-game a játékon belül. A befejezett partik után kártyákat kapunk, amiket a Mókabazárban csereberélhetünk el mindenfélére. A grafika lehetne akár funkcionális is, de azért a pályák szépek, színesek-szagosak, árad belőlük a Mario hangulat. Nem így a minijátékok helyszíneiből, ami számtalan esetben durván egyszerűek és elnagyoltak, a zene pedig igencsak felejthető az egész játékon belül.

Véleményem szerint a sorozat hardcore kedvelői ezzel a résszel is elégedettek lesznek, számomra viszont megemészthetetlen a játék vontatottsága, és a sok bugyuta minijáték sem dobta fel az értékelést. Hogy mennyire képes ezeket a hátrányokat ledolgozni a program, és a baráti összejöveteleken kitúrni a helyéről a Wii sportot meg a Wario-t, hát azt majd meglátjuk. Dobok rá egy hatost, a Márti meg majd úgyis feljavítja 8-ra és elmondja, hogy a neten 9-10 pontos értékelések is vannak, amikre nagy ívben kulázok, mert én net nélkül is el tudom dönteni, mennyit ér egy játék. Enjoy the Summer….

Dexter

MARTIN BELESZÓL!

Persze Csipikém, angyalom, te mindig olyan jól eltalálod a pontszámokat, erről külön könyvet is tudnék írni. Az első fejezet rögtön a Dirge of Cerberus lenne, a „konzoltörténelem legszebb PS2-es játéka". Ez a Mario Party 8 egyébként az MP sorozat leggyengébb darabja, és hat pontos értékeléseknél jobbat nem is nagyon láttam hozzá a neten… Látod, például most is hogy beletrafáltál! ;)

MARIO PARTY 8

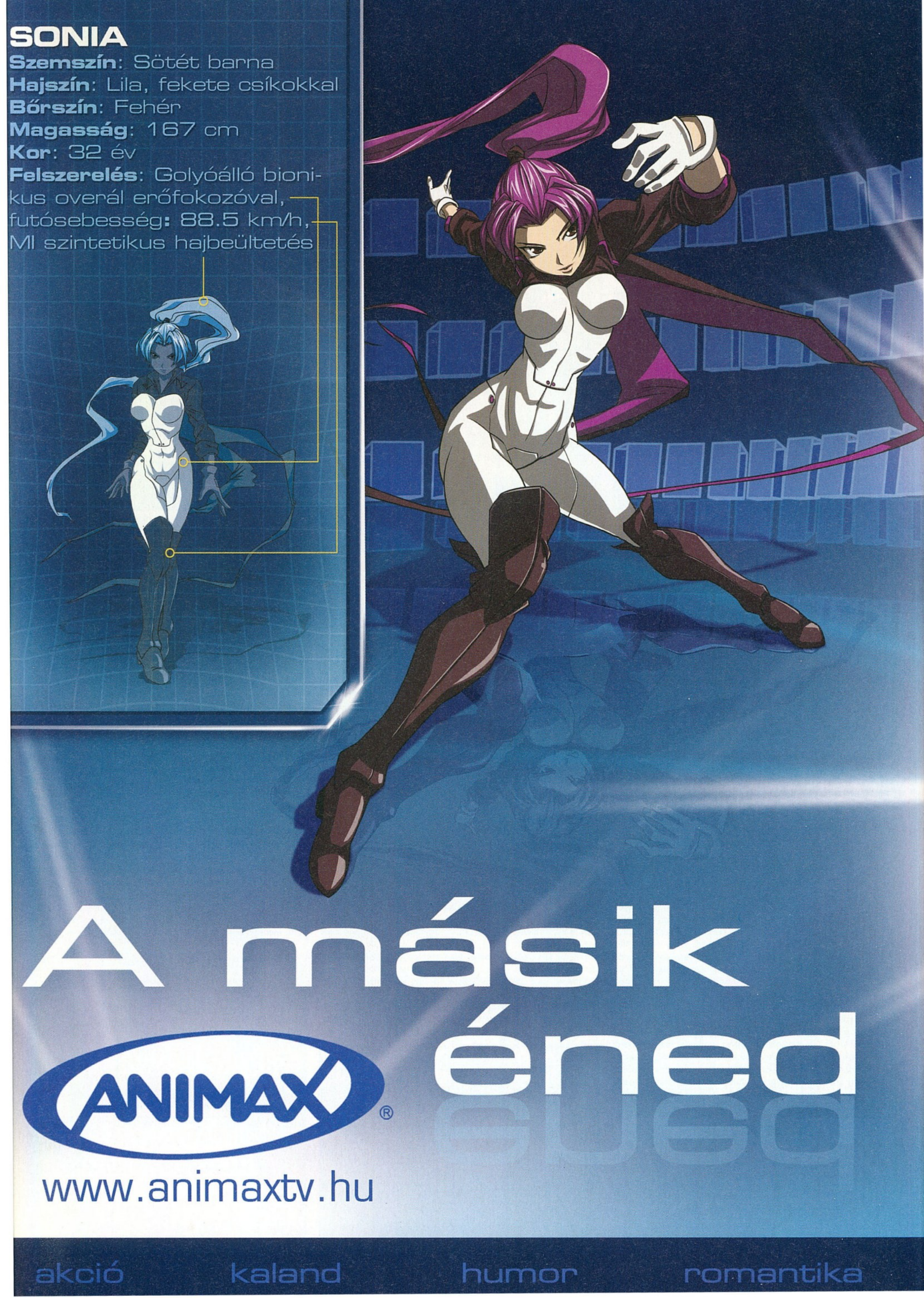
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 4 játékos

✔ mario hangulat, tök jó táblák
X elég vontatott, sok minijáték f*stalicska

6 pont


SONIA
Szemszín: Sötét barna
Hajszín: Lila, fekete csíkokkal
Bőrszín: Fehér
Magasság: 167 cm
Kor: 32 év
Felszerelés: Golyóálló bionikus overál erőfokozóval, futósebesség: 88.5 km/h, MI szintetikus hajbeültetés
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció kaland humor romantika



HÁBORÚ A JÖVŐBEN











A SHADOWRUN VILÁGA, MINT FPS

Ha nem is feltétlenül a legjobban várt, de a legegyedibb címek közé kétségkívül odasorolhatjuk a híres szerepjáték alapján készült **Shadowrun**t. Sok RPG rajongó furcsállta a FASA Studios döntését, miszerint egy Counter-Strike jellegű multiplayer FPS-t hoztak ki a témából, ám ez valóban jóval közelebb áll a fejlesztők profiljához, és mint ahogy azt korábban is hangoztatták, nem a világot kívánták bemutatni, hanem elsősorban a harcokra szerettek volna koncentrálni.

2070-et írunk, ahol a sötét jövőben az organikus testeket szintetikus implantátumokkal tuningolják. A közönséges fémek iránti kereslet időközben nagyobbra nőtt, mint az arany értéke, az utcákat pedig misztikus, harcos lények népesítették be, akik számos varázslattal és speciális képességgel is bírnak. A mamutcégek állnak mindenek felett, melyek egymás terveit szabotálják, és igazi háborút robbantanak ki.

A játék mindössze egy igen apró szeletét mutatja be ennek a jövőbeli misztikus világnak, így a fejlesztők csupán egy minimális háttérsztorit kívántak adni a multiplayer orientált shooterüknek. Leginkább a 4 kiválasztott faj közötti harci különbségekre, valamint a sok-sok különleges varázslatra és egyedi képességre kívántak rákoncentrálni, így egy komplex, ám mégis akciódús arénás FPS-t próbáltak létrehozni. A Shadowrunban két fő frakció csap össze, a vörös jelzésű „jó" RNA Global, valamint a kék jelzésű „gonosz" Lineage. Érdemleges különbség nincsen a két oldal között, mindössze fontos volt hangsúlyozni, hogy egy csapatalapú shooterről van szó, ahol pl. a „rabló" játékmódnál a Lineaga csoportnak kell megpróbálni elcsenni a mágikus pálcát. A 4 faj, valamint az összes létező varázslat és képesség azonban ugyanúgy elérhető mind a két csapatnál.

Függetlenül attól, hogy mennyire marad így hű az adaptáció az eredeti világhoz, azt muszáj leszögeznem, hogy játékötletnek véleményem szerint attól még mindenképpen kiváló, mert rengeteg potenciál van benne. Azt sem nehéz kitalálni, hogy a „CS" hatalmas sikere mennyire inspirálta a készítőket, hiszen mi is az alapja minden játékmódnak? Két csapat, olykor egy megszerzendő tárgy, és 3 perces körök, melyben ha elhalálozol, (legtöbbször) várhatsz a következő körig. Rendkívül ideális online, valamint system linkes meccsekre, és ahogy azt az X-es „CS" is megmutatta, a botoknak hála még single-ben sem olyan rossz. Utóbbi esetben majd mindenképpen ki kell térnem az igen terjedelmes tutorialra, mely talán a legélvezetesebb része volt számomra az egész tesztelésnek, és a botok mesterséges intelligenciájára sem lehet panasz.

MULTIPLAY

Fontos megjegyeznem, hogy a Halo 2-höz hasonlóan itt is összeengedték az Xbox Live felhasználókat a Vista Live-osokkal. Ez nyilván sok tapasztalt FPS rajongónak ad okot aggodalomra, hiszen mindannyian tisztában vagyunk vele, hogy sok esetben mekkora előnyt jelenthet célzásnál az egér, valamint a hirtelen 180 fokos fordulásokat, melyek konzolon nem igazán kivitelezhetőek. Próbálnánk csak meg pl. a Quake 3-ban joypaddal menni egeresek ellen, kb. nulla esélyünk lenne, főleg, hogy profiknál még az egér fajtája is sokat számít. De mégsem kell aggódni, hiszen erre ezzel a problémával is sokat foglalkoztak a fejlesztők. Egyrészt gátat szabtak a hirtelen fordulásoknak, másrészt mozgás közben direkt erősebb szórása van a fegyvereknek, harmadrészt, ami talán a legfontosabb, a gép mindig olyan ellenfeleket és társakat válogat be mellém online, akik nem csak netkapcsolatban erősek, de tudásban is hozzám állnak közel (Trueskill). Sajnos ez viszonylag hosszas töltögetést igényel, ám én magam is megerősíthetem, hogy a módszer nagyszerűen működik, és láss csodát, a tutorial kivesézése után büszkén mondhatom, hogy az elején simán én voltam a csapatom legügyesebb tagja, így idővel persze komolyabb gamerekkel rakott össze a játék. Külön érdekesség, hogy elviekben még csak meg sem lehet állapítani, hogy éppen egy PC-s, vagy egy X-es játékos ellen játszol. Szerencsére van lehetőség kizárólag a friendslistáról is válogatni, sőt mi több, lehetőségünkben áll botokkal pótolni a hiányzó harcosokat, így embereket vagy botokat számolva, de összesen max. 16 főnyi multiplayer mókákban lehet részünk, ami kifejezetten korrekt egy ilyen dinamikus shooternél.

MITŐL IS OLYAN EGYEDI A SHADOWRUN?

Hasonlóan, mint a Counter-Strike esetében, itt is minden kör elején lehetőségünkben áll „bevásárolni", ám ez esetben nem csak szimplán fegyvereket, hanem számos varázslatot, valamint mechanikus kiegészítőt. A körök mindegyike 3 percig tart, vagy addig, amíg a teljesítendő feladatot végre nem hajtotta a „gonosz" csapat, illetve amíg az egyik csapat minden tagja el nem esett.

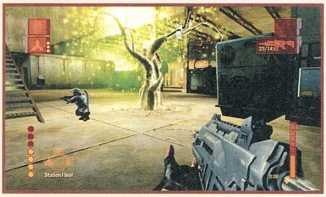
Most pedig kitérnék egy kicsit a rendkívül tartalmas tutorialra. Mindenképpen kiérdemelték elismerésemet a fejlesztők, hiszen valóban nem túloztak, mikor a játék ezen részét (is) dicsérték. Nem csak hogy bőven kitér a Shadowrun játék mindegy egyes elemére, de a „narrátor" full személyes és humoros stílusban tálalja az egész traininget, így tényleg öröm volt végigtolni a 6 fejezetet, melyek mindegyike egy-egy gyakorló botos meccsel végződött, mint afféle témazáró vizsga. Az egyetlen probléma, hogy egyszerre nagyon nehezen emészthető a 6 fejezet, ám fokozatosan adagolva szépen elültethetjük magunkban a tudást.













Ha én itt most minden egyes képességet, varázslatot, trükköt, meg technikát külön-külön felsorolnék, akkor bizony 4-5 oldalt is megtölthetnék az újságban, így sajnos csak néhány részletet fogok tudni kiemelni.

Kezdjük a legfontosabbal, hogy összesen 4 faj közül választhatunk: ember, troll, törpe és tünde. Minden egyes fajnál alapvető fontosságúak a bal alsó sarokban látható „essence" gömböcskék. Ezek segítségével leszünk képesek varázsolni, vagy speciális technikákat felhasználni. Előfordul, hogy egyes kiegészítők folyamatosan lefoglalnak néhány esszenciát, míg a legtöbb esetben adott számú használódik ugyan, de az lassan vissza is töltődik.

Tekintsük úgy, hogy az embernek vannak a „normális" tulajdonságai, akkor ehhez képest a troll egy jóval lassabb, ám sokkal erősebb és strapabíróbb hatalmas lény. A törpe jóval több esszenciával rendelkezik, plusz képes másokét is elszívni, és végül ott a tünde, mely sokkal sebezhetőbb, de nem csak igen gyors, hanem hamarabb is regenerálódik (életerő és essence egyaránt).

Ennyit tömören a fajokról, most pedig nézzük a fegyvereket. Minden érdemleges fajtát megtalálunk, tehát pisztolyt, puskát, gépfegyvert, minigunt, snipert, sőt még egy katanát is, meg még egy-két egyéb típust. Persze egyes fegyverek csak egyes fajok esetében lesznek igazán ideálisak, pl. minigunt a trollnak, katanát a tündének. A varázslatok már jóval bonyolultabbak, ilyen pl. az élet fája, amelyhez közel állva regenerálhatunk minden harcost a pályán, sajnos az ellenfeleket is. Képesek vagyunk társainkat újraéleszteni, ám ha az „újraélesztő" egyén meghal, vele együtt elvérzik az „újraélesztett" társ is (tipp: nem elég lelőni valakit, addig lődd, míg el nem tűnik a teste, így nem lehet már újraéleszteni). Képesek vagyunk egy orkán jellegű széllöketet varázsolni, szúrós kristályokkal megbénítani az ellenfelet, vagy elvonni az esszenciáját. Egyik kedvencem, amikor egy „segítőt" idézek meg, mikor is egy jeti jellegű brutális démon védelmezi a kijelölt területet, és minden közeledő ellenségnek nekiront, hogy szétmarcangolja. Képesek vagyunk teleportálni falakon, valamint tetőkön át, vagy egyszerűen csak azért, hogy gyorsabban tudjunk előrehaladni. Képesek vagyunk ugrásoknál a levegőben siklani. Kámforrá is válhatunk, és ezáltal sebezhetetlenné válunk átmenetileg. Át tudunk látni a falon, könnyedén megtalálva az ellenfelet, vehetünk speciális kiegészítőt, mellyel nem csak jobban célzunk, de kizárólag ez ellenfélre fogunk tudni lőni, és segítségével minden fegyverrel zoomolhatunk. Sok képesség van még, és ami a legjobb, hogy nem csak kiegészítik egymást, de mindegyiknek meg is van az ellenszere. Ebben az a szép, hogy legtöbbször mindenki más képesség birtokában van, és érdekes megfigyelni, ahogy az egyik üti a másikat. Számos varázslat az essence-ből nyeri az erejét, melyet az adott varázsló egyéntől nyer. Nagyon fontos a csapatmunka, leginkább akkor, ha pl. haverokkal nyomulunk, ugyanis így kiváló összhangú küzdelmeket rendezhetünk. Ha pl. ránk támad egy megidézett démon, a törpe közelebb mehet hozzá, hogy elszívja az esszenciáját, hogy visszaküldje őt a másvilágra, de pl. a reflexjavítót ötvözve a katanával a tündék képesek karddal kivédeni a golyókat – és ez csak egy-két példa a rengeteg közül.

Az igazsághoz azonban hozzá tartozik, hogy ezt rengeteg képességet mind-mind bemagolni nagyon, de nagyon sok idő, így sokan csak egy-két technikát fognak alkalmazni. Az egyik fő probléma az, hogy ezeket a technológiákat a körök elején kel megvenni és mindössze három slot áll a rendelkezésünkre, így nem alkalmazhatjuk az összes képességet, és minden meccsnél változhat a gombkiosztásuk (LB, LT, és RB). Persze a rutinosak ragaszkodhatnak mindig ugyanazokhoz a technikákhoz és fajokhoz, na meg persze a profik kör közben is váltogathatnak, hogy az egyes slotokhoz mely varázslatokat rendelik hozzá. Pl. először is átlátok a falon, hogy megtaláljam az ellenséget, majd használom a teleportot, a siklóval felrepülök a tetőre, időközben feltámasztom egy társam, a többieknek meg egy életfát varázslok, és végül megbénítom a kristályvarázslattal az ellenfelet, hogy könnyedén végezzen vele a rá küldött démon, és jelzem, hogy mindehhez még csak meg sem kellett húznom a ravaszt. Szintén csak egy példa a sok közül, és az igazán gyakorlott profik élni is fognak vele. Nem egy elhanyagolható tényező, hogy igazi csapatmunka esetében mennyire fontos az összhang, így arra is figyeltek a fejlesztők, hogy a d-paddal meg is jelölhetünk konkrét helyszíneket speciális ikonokkal, pl. ha szükségem van segítségre, vagy ha meglátok egy ellenséget, és ez a gyakorlatban is működik. Ugyan kezdőknél nem minden esetben jött össze, de volt, hogy a társaim pillanatok alatt a segítségemre siettek, amint hívtam őket, ez pl. nagyon tetszett.

MARTIN BELESZÓL!

Szögezzük le még az elején: ez egy interentes multizásra kitalált game, így ha nem vagy Xbox Live tag, ne vedd meg. Szintén fontos tudni, hogy bár alapvetően FPS a stílus, a Shadowrun világának speciális mágiákkal kombinált fűszerezése oroszlánrészét adja az akciónak, így még véletlenül se számíts Quake-szerű villámmeccsekre: itt bizony nem csak lőni kell, meg rohangálni, mint a mérgezett egér, kombinálva némi beamfetaminozott gumimacis ugrálással, itt varázslás lesz, meg kavarás, meg idézés, meg feltámasztás, meg egy csomó, elsőre bosszantó trükk, úgyhogy „trigger happy" heccsát' huszárok, ez nem a ti játékotok. Intellektuális FPS-nek kategorizálnám, de erre nincs szükség, ugyanis a Shadowrun cím mindent elárul.

A SHADOWRUN, MINT RÉTEGJÁTÉK

Az ötlet tehát kiváló, ám a megvalósítás nem annyira csúcs, még akkor sem, ha úgy ahogy van, eltekintünk a sok csalódott Shadowrun RPG rajongótól. Vannak ugyan tetszetős helyszínek, és egyáltalán nem csúnya játék, de mai szinten már nem tűnik annyira nagy számnak. Persze a célnak tökéletesen megfelel, és az egyes fajok is jellegzetesek. Úgy érzem a gyakorlatban is egész jól működnek ezek a komplex képességek, a Live opció pedig kiválóan szuperál (nagyon ritkán akadozik, ha mégis, fura mód akkor sem tömegben), de valahogy nincsen meg bennem a késztetés, hogy feltétlenül időt szakítsak rá, hogy minden technikát elsajátítsak benne. Persze ettől még a Shadowrun egyáltalán nem lett rossz játék, csak konzolosok között inkább rétegjátékként kell tekinteni rá, mert szerintem ezt a stílust inkább a PC-sek kedvelik. Ettől függetlenül biztos vagyok benne, hogy nagyon sokan lesznek, akik rákattannak majd erre a világra, profi módon minden egyes képességet kitanulnak, és rutinosan ötvözik őket. Ők valóban hetekig, vagy akár hónapokig is szórakoznak majd a játékkal, ám nem mindenkinek lesz ennyi türelme – kezdőkkel nyomulva, szimpla FPS-ként meg egyáltalán nem olyan élvezetes a cucc, mint amilyen egyébként lehetne. Hangulatban egy CoD 2 vagy Halo 3 multi simán elhúz (majd) mellette, még akkor is, ha a Shadowrun jóval komplexebb. Mindenesetre azt mondom, töltsétek le a demót, toljátok végig szorgalmasan az összes fejezetet, majd próbáljatok ki pár botos meccset, mert hátha ez lesz a nyári favoritotok.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

SHADOWRUN

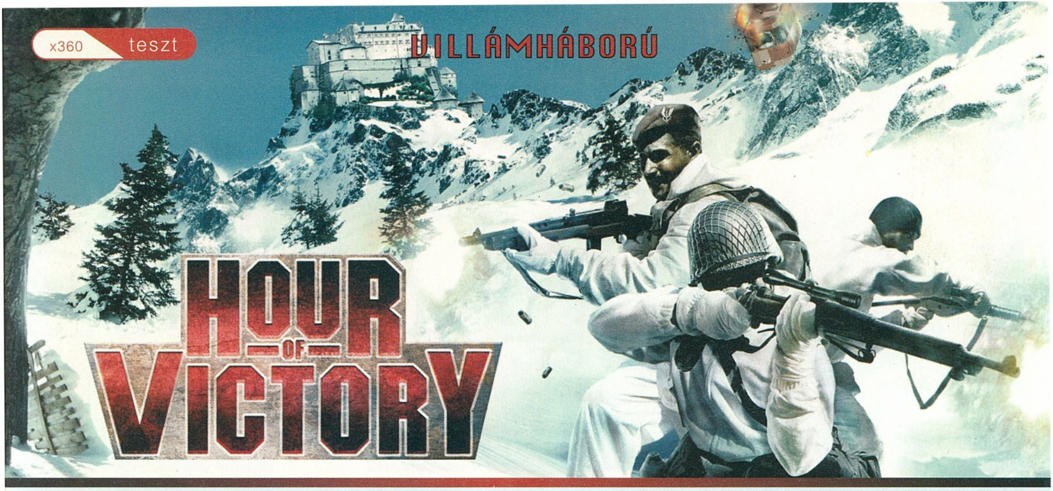
MICROSOFT GAME STUDIOS / FASA STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (2-16 xbox live), system link, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 2 mb mentés

✔ kiváló ötlet, nagyszerű online multi
X live nélkül nem ajánlott, sokaknak túl komplex és túl pc-s, csak 60 hz

7 pont



Hour of Victory

Kétezeröt novembere (nálunk csak 2006 tavasza) óta a II. VH-s FPS-ek között az alap nálam (és sok mindenki másnál) a Call of Duty 2, főleg 360-on. Annyira realisztikusan érzékeltette a háború adta adrenalint, mint még soha semmilyen más játék korábban, és mind a mai napig sokan tolják a kiváló hangulatú multiját, hiába csak 8 játékost enged. Meg is élt egy komolyabb folytatást, mely sajnos már nem hozta azt a feltétlen elismerést, ám mégis ígéretes darabnak számít stílusában. A következő CoD (sajnos?) már teljesen el fog térni a korábbi részektől, ám hamarosan jön egy újabb Medal of Honor epizód, és közben érkezett egy újabb követője a 2005-ös bajnoknak.

A CoD 2-vel ellentétben a **Hour of Victory** rendes háttérsztorival rendelkezik, mely szerint egy amerikai-angol elitcsapat feladata, hogy megakadályozza a nácik atomprogramjának végső fázisát. Kezdetben Afrikában, majd később Európában veszünk részt speciális bevetéseken, ahol 3 speciális katonáé a főszerep. Mindhárman más képességgel bírnak, és saját kis biográfiát csatoltak hozzájuk, hátha ettől még emberibbé válnak számunkra.

William Ross igazi keménykötésű kommandós. Strapabíró katona, aki nem csak hevesebb tűzharcoknál tűnik ki, de nagyobb úttorlaszoktól is csak általa tudunk megszabadulni. Alapfelszerelése egy gépfegyver, egy stukker, és gránátok.

Calvin „Bull" Blackbull szakterülete a mesterlövészet. Kiválóan célozhatunk bele, képesek leszünk pl. kötelekkel vagy hálókkal megmászni falakat, vagy akár háztetőkről háztetőkre ugrálgatva fentről kilőni az ellenséget. Alapfelszerelése egy sniper, egy pisztoly, és gránátok.

Végül itt van még Ambrose Taggert, talán a legkülönlegesebb hármuk közül, ugyanis személyében egy igazi „Sam Fishert" tisztelhetünk. Taggerttel feltörhetünk zárakat, lopakodhatunk, és a hangtompítós gépfegyverével, valamint éles késével nesztelenül végezhetünk ellenfeleinkkel.

Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy minden küldetés elején, valamint minden restart során választhatunk hármuk közül, ami nem véletlen, hiszen minden küldetésnél más-más karakter tűnik ideálisnak. Egyes pályákon ez tényleg kis is van rendesen használva, vagyis sokszor tényleg három különböző útvonalat járhatunk be, aszerint, hogy Ross-szal egy torlaszt eltolva jutottunk tovább, vagy Bullal a háztetőkön át, esetleg Taggerttel a házon belül lopakodva. Szerencsére bármilyen fegyvert lehetőségünkben áll felvenni, olyat is, amely egyébként nem passzol az alapkarakterünk stílusához, ám az eredményt tekintve korántsem mindegy, hogy melyik fegyvert kinek a kezében használjuk. Külön achievementek is tartoznak hozzá, hogy az egyes küldetéseket kivel hatjuk végre.

Külsőre leginkább a CoD sorozatra hajaz a game, bár első látásra még szebb is nála, ha minden igaz a híres Unreal motornak köszönhetően. Ez bizony meg is látszik rajta, hiszen a textúrák nagyon részletgazdagok, a fegyverek és az emberünk keze is igen látványos, ám valahogy mégis kissé bugos hatást kelt az egész. Ellenfeleink mozgása pl. nem túl realisztikus, az AI is igen gyatra, néha csak néznek ki a fejükből ellenfeleink, és nem tudják hogyan rohangáljanak. A lelőtt katonák pedig néha igen képtelen mozdulatokat végeznek, ahogy rongybabaként összecsuklanak. Ez persze még nem lenne komolyabb ok a panaszra, ám akadnak további gondok. Először is a CoD2 játékmenetéhez szokott játékosoknak nagyon dinamikátlannak fog tűnni elsőre a cucc. Mindenképpen tegyük maxra az analóg kar érzékenységét, ez legyen az első! De még így sem az igazi, viszont így már élvezhetőbb. A legfőbb gond inkább az, hogy bár hiába is van meg a grafikai háttere egy komolyabb II. VH-s FPS-hez, sajnos a hangulat a közelében sem jár CoD 2-3 háborús feelingjének. Hiába vannak tetszetős robbanások, hiába a részletes textúrák, valahogy mégis olyan színvonaltalan benyomást kelt az egész. Továbbá számos esetben akadnak gondok az irányítással, főleg hevesebb közelharcoknál. Ami nagyon nem tetszik, hogy pl. egy bizonyos távolságon belül fegyverünkkel automatikusan ütünk lövés helyett, pedig van rá külön gomb. Ez azért bénaság, mert olyan holtpontok születnek, ahol lőni már nem tudunk, de az ütés mégsem éri el az ellenfelet, nagyon gáz (ugyan szimplán csak hátra kell lépni, vagy előrébb, de addigra akár már halott is lehetek). Hiányoltam még pl. a földön kúszást is, viszont jó pont, hogy lehet benne rohanni (igen látványos).

Sokkal nagyobb probléma azonban küldetések monotonitása. Játszhatatlannak vagy élvezhetetlennek persze nem mondanám (kivéve egy tankos küldetést a kastélynál), sőt korrekt a kihívás, csak valahogy az összhatás gyengén muzsikál egy CoD 2-3 után, valamint egy nextgen MoH előtt. Ráadásul viszonylag rövidnek is mondható, hiszen egy-két este alatt ki lehet végezni az egészet, sőt hardcore játékosok akár egy fél nap alatt is letudhatják.

A multi sajnos felejtős. Három alkalomból kétszer hibásan töltötte be a játékot (különben is alig néhányan játszanak vele a neten), az egyetlen normális esetben pedig tök uncsi volt, szintén azután mondom ezt, hogy mennyire élveztem a CoD2 multiját, a HoV pedig tényleg semmi ahhoz képest.

Kár érte, pedig tényleg nagyon szépek a pályák, és vannak benne hangulatos helyszínek (pl. a Return to Castle Wolfensteinre emléktető kastély). Nagyon ötletes lenne a három különböző képességű karakter, ám nincsenek rendesen kihasználva, ám a folyamatos sniperezés lehetősége kárpótol. Remekek a fegyverek és a hangok/zenék is jók.

Hogy kinek is merném ajánlani? Nos azoknak, akik már alaposan kivesézték a CoD 2-3-at, és már nem tudnak várni a MoH Airborne-ra, esetleg a következő Brothers in Armra, meg a többi hasonló stílusú stuffra. Nos, nekik nem lesz rossz vétel, hiszen egy hétig minimum le fogja őket kötni, míg minden útvonalat teljesítenek a többféle nehézségi szinten, ám csodára senki ne számítson. A Hour of Victory sajnos nem több egy átlagos II. Világháborús FPS-nél, mely bár felmutat pár érdekes új megoldást, a „nagyokhoz" képest csak egy rövid középszerű móka.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Egy percet nem nyomtam ezzel a játékkal, mert eléggé a lapzárta hetének közelében érkezett, Krisz hamar lecsapott rá, meg aztán időm sem lett volna háborúzni, miután a Kedves Újságírók ismételten lazán és rugalmasan kezelték a cikkleadási határidőket – ez azt jelenti, hogy az utolsó héten reggeltől-estig egyfolytában két monitort bámulva próbálom olvasható formába önteni torzszüleményeiket, meg kigyomlálni a viccesen elrejtett trágár szavakat. Jó poén, tényleg. Egy biztos: a 30%-os netes értékelések, és az itt látható, számomra hihetőbb 5 pont ellenére biztosan ki fogom próbálni. Most mit veszthetek? Vagy elmolyolok vele pár napig, vagy köpök rá egy nagyot.

HOUR OF VICTORY

MIDWAY / NFUSION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

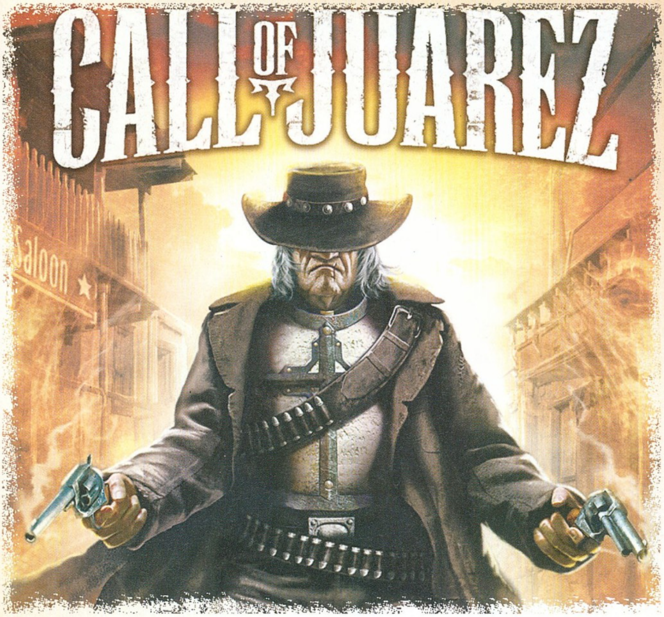
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, online /system link 2-12, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 8 kb mentés

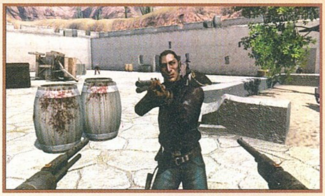
✔ az egyik legszebb II. vh-s fps, 3 különböző képességű főhős
X bugos, monoton, rövid, botrányos multi

5 pont

ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŰ









Hat golyó – hat élet, hat halál. Újabb hat koporsó a vadregényes tájak keselyűk járőrözte mélyén. A western, mint műfaj gyakorlatilag egyidős a filmkészítéssel: az 1903-as „A nagy vonatrablás"-ban Broncho Billy Anderson még a némafilmek titánjaként szórta az ólmot a vadnyugat gaztevőibe, hogy aztán évek múltán a legendás John Wayne ugyanezt tegye. Míg mi a keleti blokkban a westernt csupán Gojko Mitic frenetikus Winnetou sagáján keresztül ismerhettük csak sokáig, addig nyugatabbra, de még mindig Európában már javában dúlt a vadnyugati láz, a nagy amerikai préri helyett Spanyolország sivatagos vidékein. A spagetti western mint műfaj alapvetés, annak ellenére, hogy a legendás Sergio Leone berobbanásakor nem merte a saját nevével ellátni korszakalkotó filmjét – de Bob Robertson (vagyis Leone) és Clint Eastwood neve egy csapásra ismertté vált az „Egy maréknyi dollárért" bemutatása után. Miért is ne lehetne szeretni a vadnyugatot, mikor minden négyzetcentimétere igazi kincs – persze csak egészen addig, míg a szélfútta poros utcákon szembe nem néz egymással két elszánt pisztolyforgató, hogy pár perccel később az egyik már a sírásó új kuncsaftjává váljon. Sírt lehetett már ásni westernjátéknak is: ott volt például a botrányos Dead Man's Hand, most pedig itt a **Call of Juarez**, ami lényegében ugyanaz a játék pepitában… újabb áldozati bárány a sikertelen adaptációk oltárán?

BILLY, A KÖLYÖK

Az első intő jel az, hogy a történetben nincs se terjeszkedni kívánó nagy vasútmágnás, se bosszút forraló sarj, se hét mesterlövész – van viszont két egymástól alaposan eltérő karakter. A Call of Juarez legnagyobb újdonsága a párhuzamos történetvezetés, a két főhős története egymás mellett fut úgy, hogy a játékos mindkettőben részt vesz, alapjáraton Billy oldalán. Billy egyszerű kölyök, aki hosszú kalandról hazatérve első körben a bordélyházba tér be (megnézni, hogy nem támadta-e meg az épületet a puhafa-szú), hogy aztán egy könnyed menekülés után brutálisan lemészárolva leljen rá anyja és mostohaapja holttestére a családi farmon: a bajt tetézi, hogy pont úgy toppan be a helyszínre, hogy mindenki őt higgye a tettesnek. Ha mindez nem lenne még elég, apuci testvére a világ legjobb fegyverforgatója, aki évtizedek mészárlása után papként űzi az ipart, egészen eddig a pillanatig: a Bibliát a bal zsebbe csúsztatva megkezdődik a hajsza és a menekülés – egyik oldalon Billy, a másikon Ray, a prédikátor.

A két történeti szál két jelentősen eltérő játékmenet formájában került megvalósításra: Billy menekülő ember lévén csak ritkán keveredik harcba, inkább ostorát és íját használva boldogul ott, ahol csak tud. Vagyis lopakodni kell, megint egy olyan játékstílusban, amely alapjáraton nem erre van kitalálva, ez pedig a Juarez esetében is nyilvánvaló: a lopakodás itt a bokorról-bokorra (!) történő cammogást párosítja a vakszerencsével, félelmetesen rossz mesterséges intelligenciával, borzalmasan unalmas pályaszakaszokkal. Várjanak, várjanak, van jobb – Billy esetében ugyanis ugrálni is kell, nagy magasságokban, sokat és rosszul. Indiana Jones-t mímelve az ostorral fatörzsekre lehet csimpaszkodni, aztán nagy szakadékokat átívelni, mindezt persze általában akkor, amikor valaki épp ki szeretné csipkézni szegény tejfelesszájú héroszunk alfelét.

De semmi baj, mert itt van Ray, aki pont mindig Billy után érkezik ugyanarra a helyszínre, de hála a jó égnek nem kell újból végiglopakodni ugyanazokon a pályákon – lehet viszont fegyvert ragadni és szétlőni gyakorlatilag mindent és mindenkit, aki csak látótávolságon belül van. Fegyverből van bőven, sőt, a Call of Juarez legnagyobb erőssége pont ez: végre, végre valaki rájött, hogy az ólomnak ereje van és nem csak életerőt degradáló képessége. Itt minden golyó halálos: bár még mindig legalább kettő, három kell egy-egy ellenfélbe, az ólomtöltetnek érezhetően komoly hatása van a szervezetre, különösen ha hosszúcsövű puskából távozik a gyógyszer. A hatás látványos, a testbe egy rakéta erejével becsapódó reteszek nem csak felszeletelik a delikvens mellkasát, de az egész testet alaposan hátra is taszítják, szép szabadesést kiváltva.

Halált adagolni Ray ezen felül még két módon tud: egyrészt az eleddig a zsebben tartott Biblia előrántásával, mert a passzusok felolvasására az ellenfelek lecövekelnek (vagyis ilyenkor kacagva lepuffanthatóak), másrészt pedig az időlassítással. Aktiválni egyszerű: elég csak előrántani a pisztolyt az övből, aztán célozni. Két hatlövetű esetén rögtön két célkereszt jelenik meg, ergo dupla mennyiségben jöhet az áldás, egészen addig, míg nem találkozik a két célkereszt a képernyő közepén, ekkor ugyanis véget ér a mátrixból kölcsönzött móka. Problémás, és nem csak azért, mert jelentősen levesz a hangulatból, hanem azért is, mert piszkosul könnyű játék lesz ezáltal a Call of Juarez. No persze csak akkor, ha valaki nem rohan ki egyesen az ellenfelek célkeresztje elé, mert akkor bizony pár másodperc alatt ízekre lesz szedve. A Call of Juarez által elképzelt vadnyugat nem az, amit Leone és más rendezők filmjeiből megismerhettünk: ez az igazi spagetti western, de nem úgy, ahogy azt az ember gondolná – ez csak a tészta, a szósz nélkül. Nincs lelke, nincs meg benne az a hangulat, ami a vadnyugatot a vad nyugattá tette. Nincsenek népes kisvárosok, nincsenek poros utak, nincsenek minden földi jóval felszerelt boltok. Vannak viszont bárgyú indiánok, hatalmas hegyek, temérdek erdő és folyó – de ez kevés.

A Call of Juarez pontosan olyan, mint a Serious Sam, csak valami sajátságos kelet-európai western álcaruhába bújtatva. Szépnek legalább szép, nem túlzás állítani, hogy jelenleg a legszebb FPS, ami a piacon van – de a látvány nem minden. A párhuzamos történetvezetés ötletes, de kidolgozatlan, mert a sztori alig 3 mondatban összegezhető, azt pedig órákon keresztül bonyolítani így nem lehet. Nem is sikerül, a játékidő valahol hat, maximum hét és fél óra körül van belőve, ami egyszerűen kevés. Jóval kidolgozottabb mechanikával, részletgazdagabb háttérrel örömtüzet gyújthatnánk, de nem tesszük: a modern vadnyugat királya továbbra is a GUN, a Juarez egyelőre csak a hű fegyverhordozó. Sancho Panzából viszont láttunk már eleget.

W

MARTIN BELESZÓL!

A mérhetetlenül sok piacon levő második világháborús FPS után – melyekből annyi hozzáférhető, hogy egyszerűen képtelenség már bármi olyan harci helyzetet megélni bennük, amit ne láttunk volna ezerszer – egy ilyen game számomra kifejezetten felüdülés. Reálisan értékelve valóban nem több, mint hét pont, de ott van az a kis huncut mókafaktor, hogy mégis hatlövetű, meg cowboykalap, meg kaktusz, meg poros csizma… szóval ez a nyár egyik nagy meglepetése is lehet, ha a te is úgy vagy vele, mint én, és akár tizedszerre is vígan nézed meg Clint Eastwood valamelyik westernfilmjét.



CALL OF JUAREZ

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 játékos (16 online)

✔ pazar grafika, „igazi" fegyverek
X gyenge történet, rövid

7 pont

MOCSKOSUL ZSÍR

colin mcrae™ DiRT™









Az autóversenyes játékok egyidősek az első játékgépek megjelenésével. Útjuk során primitív sprite- és vektoralapú grafikájukat hamarosan poligonokra cserélték, és a kezdeti álháromdéből, izometrikus oldalsó-felső, döntött nézetből, vagy a madártávlatú felső kameraállásból a technika fejlődésével párhuzamosan léptek ki a valódi háromdimenziós lét őrjítően rohamos léptekkel táguló világába, hogy egyszerű kinézetüket, egyrétegű külső borításukat több rétegben elmélyülő, fényforrástól függően, valós időben csillogó textúrákra cseréljék. A kezdeti néhány csatornás, magnókazettás zúgásból eljutni a valódi autócsodák működése közben felvett, digitálisan rögzített hangsávokon tárolt motorduruzsolásig sem tellett többe, mint egy évtized. Az autók mozgásának fizikán alapuló élethű lemodellezésének, és a környezet valós, szinte már fotórealisztikusnak mondható megalkotásának pedig csakis a hardverek korlátjai szabhattak határt. Így jutottunk el a Street Rodtól a Gran Turismo-ig, a Lotus Challenge-től a Forza Motorsportig, vagy az Formula Arcade-től a Formula One 2007-ig. A rally játékok csak később jöttek.

Az első játék, aminek valóban köze volt a valódi rallysporthoz, talán a SEGA árkád masinája, a Sega Rally, ami később aztán kijött a Dreamcasthoz hasonlóan kultuszstátuszba juttatott SEGA Saturnra is, és bár a game elbűvölte a játékosokat relatíve valósághű vezetési élményével, és a kor követelményein túlmutató látványvilágával, azért találhattunk okot a fanyalgásra is: a SEGA Rally meglehetősen rövidke kis árkád szösszenet volt a maga mindösszesen három-négy pályájával. Azért sok kellemes emlék fűződik hozzá, főként a második epizódhoz, hiszen képesek voltunk benne hosszú órákon át döntögetni egymás időeredményeit.

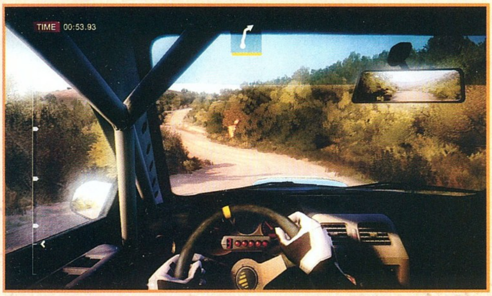
A Playstation megjelenésével aztán beköszöntött az aranykor, vagy legalábbis amit annak hinni akartunk: a kiadók hamar rájöttek, hogy nagy kereslet van a városi autóvezetés mellett a rallysportot feldolgozó produktumokra, és elkezdtek megjelenni a középszerű rally eldolgozások (Rally Cross, Rally Championship, Rallye Africa), és bár elvétve akadtak igencsak jól sikerült próbálkozások is (egyik személyes kedvencem volt nagyon sokáig a V-Rally 2-3), a valódi klasszikus megszületésre egészen a Colin McRae megjelenésig kellet várnunk. A játék unikumnak számított maga nemében, hiszen a valósághű vezetési „illúziójával" lenyűgözött mindenkit, temérdek pályán tehettük próbára vezetési tudásunkat, a világ legkülönbözőbb tájain, és a valóságban is létező autómárkák a kor technikai színvonalához képest is igen magas törés- és sérülésmodellel rendelkeztek – és talán ez volt az a játék, amiben először koszolódtak látványosan menet közben az autók is. A klasszikussá vált első részt nagy hamar követte a folytatás, a „több, jobb, szebb" elvét követve, hiszen a feltuningolt grafikán kívül bővült az autóarzenál, a bejárható országok és azon belül a pályák száma is. A Colin McRae sorozat úttörő volt a maga nemében, hiszen az eltérő terepviszonyok és időjárási körülmények mind kihatással voltak az autóra, és az alkalmazható vezetési technikánkra; emlékeszem anno, amikor a Dezső cimborám sírva csörgött rám, hogy képtelen átvergődni a havas pályákon Svédországban (aztán persze csak megoldott valahogy). A 128 bites gépek és a nagy nextgen korszak időszámításának első felében aztán valahogy megkopott a sorozat fénye, a Playstation 2-re és Xbox-ra megjelent harmadik, negyedik, és ötödik rész már korántsem tudta azt a kiemelkedően magas minőséget hozni, amit joggal várhattunk el a Codemasters-éktől. Inkább csak stabilan jó minőséget produkáltak, de valami mindig hiányzott a teljes sikerhez. Jó volt, szép volt, nagyon is használható volt mindegyik rész, de az a kis plusz, amit 32 biten hozzá tudtak keverni az összetevőkhöz, az most ott és akkor már hiányzott a nagy leveses kondérból. Most több, mint kétévnyi kóma után a sorozat komoly vérfrissítéssel a háta mögött visszatért az életbe, hogy megpróbálkozzon a lehetetlennel, és visszaállítsa régi dicsőségét.

Az előzetesen letölthető HD trailerekből és magunkhoz szippantható néhány pályás demótöredékekből könnyen megjósolható volt, hogy a Colin Dirt a maga stílusán belül lenyűgöző alkotás lesz, és bár a preview verzió borzalmasan szaggatott, mindenkit szeretnék megnyugtatni, a hivatalos realese már csak minimális részben tartalmazza ezt a hibát. Nem ricegésmentes persze a játék, de csak elhanyagolható mértékben fedezhetünk fel belassulást vagy akadozást, ami komolyabban nem befolyásolja a játékélményt. Sokkal zavaróbb viszont a gyakran megjelenő v-sync hiba, a kép „szétesése", pedig alaposan le lett tesztelve a játék 720p-ben és 1080i-ben is, JVC, Sony LCD-n, és Sharp plazmán is, de a végeredmény mindig ugyanaz volt: a v-sync hibák jelen voltak valamennyi képmegjelenítőn. Bár nem tartozik szorosan ebbe a bekezdésbe, mégis itt emlékezzünk meg a menük alatt szóló kellemes muzsikáról, és a roppant ötletes töltési képernyőkről, hiszen amíg a loading felirat villog az alsó sarokban, addig a gép a saját statisztikáinkkal kényeztet minket.

A **Colin McRae Dirt** egy igen konzervatív játék, vagyis szinte semmi újításról nem számolhatók be, már ami a tartalmi vonulatot illeti. Azért tapasztalhatunk itt is előrelépést, hiszen a szokásos karrier, bajnokság, sima versenyeket megvariálva, most jóval többféle versenytípusban vethetjük be magunkat,



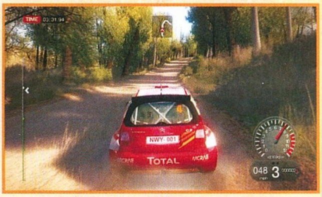


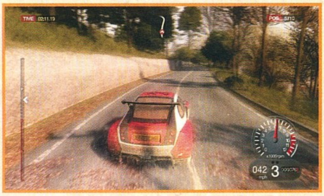














gondolok itt az olyan nyalánkságokra, mint a Hill Climb, vagy a Off-Road Racing, amikhez természetesen új versenyjárgányosztályok is tartoznak. A hagyományos rallyautókon kívül mehetünk terepjáróktól elkezdve buggykon át egészen a Paris-Dakar rallyn látható kamionokig bezárólag szinte mindennel, ami az autó-motor sport ezen területein csak fellelhető. A behozható autók száma egyébként nem túl magas, negyvenhat darabot számlálhatunk meg a játékban, de vannak közöttük igazán unikumnak számító darabok is – és egyébként is úgy látszik, Codemasters-éknél inkább a minőségre gyúrtak rá, mintsem a mennyiségre. Karriermódban a versenyek a szintén egyszer már alkalmazott piramisrendszerben zajlanak, és megnyitásuk függ a pénzmennyiségünktől, a már teljesített versenyeken összeszedett pontszámunktól, és a rendelkezésre álló autó felhozataltól is. A játék euróban számol, és az elsőnél rosszabb helyezésekért is jár némi pénzmennyiség. Ennél fontosabbak a megnyerhető rally „tapasztalati" pontok, úgyhogy végül mégiscsak kénytelen leszünk mindig az előkelő első helyre törekedni a versenyek során. Természetesen a verseny fajtájától függően kell autót választani (ha nem birtokoljuk az előírt paraméterekkel rendelkező guruló utazóalkalmatosságot, a játék úgysem enged be adott kihívásra). Ahogy már említettem, számtalan versenyosztállyal találkozunk majd a játék során, a régi Special Route-ok is újból feltűnnek, megmaradtak a rallycross megmérettetések, a sima rallykon kívül (tudjátok, amikor csak az órával versenyéztek a csöcspontokra osztott pályákon) lesznek ismét rally cross viadalok, és az off-road versenyek több típusával is megismertet minket a game. Számtalan verseny van, majd következnek az egyre hosszabb, több pályából álló mini-kupák és bajnokságok, és ha jól emlékszem ötféle nehézségi szint közül választhatunk. A játékélményt fokozandó, szépen lassan csepegtetve, a figyelmünket mindig éberen tartva, finoman vezet minket az orrunknál fogva a Dirt. A kezdeti könnyed győzelmek után folyamatosan növekszenek a követelmények, és legnehezebb fokozaton már a tökéletes vezetéssel is maximum 1-2 másodpercet lehetséges ráverni a gépi ellenfelek eredményeire.

A játék grafikailag a legerősebb! Elképesztően kidolgozott autókról beszélek most, ahol a gumiabroncsok bordázottsága is jól kivehető, és itt most nem csak ügyes textúrázásra utalok, hanem teljesen háromdében látjuk az abroncs felületén annak barázdáltságát. Pokoli gyönyörűen festenek a verdák: megkockáztatom, hogy ez most a piacon lévő legszebb autóverseny, frenetikus a törésmodell, és most nem csak az autók leamortizálásáról pofázok, hanem a környezet hasonszőrű destruktív lecsupaszításáról. Törnek, forgácsolódnak az út menti szegélykorlátok, és hasonlóképpen csaphatjuk készre a saját kocsinkat is: a nagy PS3-as vetélytárshoz hasonlóan (direkt nem írom le a nevét, hahaha) több rétegben hámozhatjuk meg a karosszériát, robbanthatjuk millió kis apró darabra a szélvédőket, törhetjük ki a futóműveket. Bucskázhatunk, borulhatunk hatalmasakat, és az esetek nagy többségében a fizikai motor kifejezetten kellemesen, a valósághoz nagyon közelítő eredményben teljesít minket. Sokszor a helyszínen maradnak a leszakadt alkatrészek, és futóművek is rendesen felszántják a különféle „aszfaltok" felületét.

Vannak azért persze a nagyszerű környezetben is hiányosságok, a vizes útfelület pl. „a fényt furcsán visszaverő üvegbevonatával" nagyon bántja a szemet, és a pálya nyomvonaláról letérve a kaszálás is elég érdekes módon lett megoldva, hiszen a burjánzó növénytakaró nem hajol meg az autónk alatt, hanem eltűnik benne, majd továbbhaladtunkkor előtűnik a kocsi hátuljánál. (Arra viszont odafigyeltek nagyon, hogy még csak véletlenül se rövidíthessünk, még a hajtűkanyaroknál sem érdemes egy-két lopott méter miatt áthajtani a susnyáson, mert a gép könyörtelenül visszarak minket a kanyar elejére.)

Egyébiránt a szokásos helyszínfelhozatalt kaptuk a Dirtben is, vagyis Európától elindulva Amerikán át egészen Ázsiáig (Japán) megfordulunk majd mindenféle terep és aszfaltviszonyok között. Leszámítva a már fentebb említett hiányosságokat, a környezet szinte hibátlan, leszámítva egy-két spanyol pályát, ahol a házak kicsit elnagyoltnak tűntek, és bizony sokszor a közeli visszajátszásoknál látszik, hogy az indulási és érkezési pontoknál elhelyezkedő figurák ocsmány szögletes módon lettek megszerkesztve, ejnye…

Szóval azért van még hova fejlődni, annak ellenére, hogy tényleg impresszív, meg szájtátós, meg lenyűgöző a környezet, bár nekem 720p-ben nagyon PC-s grafika benyomását keltette. Azért még így is jeles, annak ellenére, hogy némely pálya kísértetiesen hasonlít a korábbi Colin game-ekben már látott pályaszakaszokra.

A vezetési élmény az, ami majd megosztja a játékosokat. Árkád vagy szimuláció, szerintem mindenki döntse el maga, viszont tény, hogy az autók nagyon eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek, és a különféle sérülések is kihatással vannak a későbbiekben a vezethetőségre (versenyek után tessék szépen megrepráltatni a gépeket!). Ki kell ismerni az autókat, előnyeikkel és hátrányaikkal megbarátkozni, és természetesen némileg át is szabhatjuk a beállításokat a saját szájízünk és vezetési stílusunk alapján. Dagadt Ninja spanom – aki kifejezetten a játék kedvéért ruházott be egy kormányra – kicsit elégedetlen volt a végeredménnyel, és végül ő is inkább maradt a hagyományos kontrolleres irányítás mellett. Ja, és ne felejtsem el Hwo papát sem üdvözölni, aki szintén nagy Colin fan, és mindketten sokat segítettek Dagadt Ninjával a tesztelésben, Kispeti barátommal egyetemben.

Na, lassan elérkezett az idő, hogy összegezzünk. Mint már említettem, a játék igen csak konzervatív, hiszen tartalmilag, leszámítva az új versenyosztályokat, nem kaptunk szinte semmi újdonságot, a karriermód is az egyszerű sivárságában görög a maga útján, kicsit statikus az egész. Jobban belegondolva csak a technikai lehetőségeket használták ki a Codemasters-ék, és ha ettől eltekintünk, nem marad más, csak a régi Colin játékok csupasz váza – már az első epizódok is ugyanazt nyújtották, mint a Dirt. Az elődökhöz hasonló versenyek, hasonló helyszínek, hasonló vezetési élmény, csak mindez brutálisan gyönyörű külsőséges között, nagyon a maximumot kihajtva a vasból. Ez persze nem negatívum, csak tény, ami felett elsiklani azért elvakultság lenne. Mindentől és a hibáitól függetlenül is mindenkinek, aki csak egy kicsit is vonzódik eme technikai sportokhoz kötelezendő vétel, mert jelen pillanatban stílusában, kategóriájában nincs jobb Colin Dirtnél. Én pedig most leteszem a lantot, és elmegyek egy jó két hónapos nyári lazulásra. Bumcsikáváóváá…..

Az Istenek Felett Álló Csodalény

MARTIN BELESZÓL!

Pazar, pazar, pazar! Imádni fogjátok! Ja, MOCSKOS jó a látványvilága.

COLIN DIRT

CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2 online), dd 5.1, 1080p

✔ iszonyat grafikai tuning
X nagyon kevés tartalmi újítás az előző részekhez képest

9 pont

PUSZTÍTÁS A KÖBÖN









Kedves Flatout rajongók, be kell vallanom valamit. Konzolos pályafutásom során az Ultimate Carnage lesz első rész, amihez ez idáig szerencsém volt a sorozatban. Természetesen önhibámon kívül, hiszen mind a két részt meg akartam venni, de valahogy mégis lemaradtam róluk. Roncsderbis cumókkal azonban már régen is sokat nyomultam, legyen szó PC-ről, PS1-esről, vagy DC-ről. A **Flatout Ultimate Carnage**-ra pedig egészen pontosan abban a minutumban figyeltem fel, amikor pár hete megláttam a trailerét, és azóta le sem vettem a szemem róla. A trailerben látottak simán súrolták az új Burnout külcsínét, valamint láthatóan a hangulatát is, az egyik mezei pályán látható tavacskától pedig egyenesen lementem hídba. Egyszerűen gyönyörű volt.

Mondanom sem kell mennyire örültem, hogy hozzám került tesztelésre. Igen, igen, végre jönnek zömével a jó játékok, vége ennek a fránya uborkaszezonnak, remélem mindenki tett félre lóvét az éhínséges időkben, mert bőven lesz mire költeni év végéig.

Mit is nyújt nekünk a Flatout legújabb része? Igazi árkád egyveleg, a lehető legjobb elemekből összegyúrva. Burnoutra vágysz? Meglesz. Roncsderbire? Nem gond. Sima utcai versenyre, esetleg profi versenypályákra? Nem gond. Az Ultimate Carnage-ban mindent megtalálsz, hiszen tartalmas karriermódjában rengeteg játékmódot találunk, beleértve olyan különleges Stunt mutatványokat is, melyhez hasonlót pl. a Crazy Taxi „crazybox" módjában láthattunk.

Na, de nézzük csak sorjában. A játék szíve-lelke a Flatout mód, itt kerülnek megrendezésre hatalmas bajnokságok, itt léphetünk előre a ranglétrán, és itt vásárolhatunk magunknak új verdákat. Három osztályra lettek bontva mind a versenyek, mind pedig a kocsik: Derby, Race, valamint Street, és persze balról jobbra haladba emelkedik a színvonaluk, illetve az áruk, így pl. jó sok időnek kell eltelnie, mire lesz pénzünk Race modellre, a Street gépek áráról nem is beszélve. Később lesznek összevont hatalmas bajnokságok is, ahol bármilyen kocsit felvonultathatunk.

A járgányok ugyan nem licenceltek, de 80 %-ban amcsi vasakra hajaznak, egyes Chevrolet típusok pl. könnyedén felismerhetőek.

Sok tucat kocsi áll rendelkezésünkre, melyek nagy része ugyan még le van zárva, persze kezdetben már az áruk is bőven elég lenne korlátnak. Később még olyan titkos nyalánkságokat is megnyithatunk, mint pl. truck, vagy iskolabusz, esetleg klasszikus kocsik, vagy igazán komoly versenyautók. A Derby bajnokságok közben újra ás újra megnyílnak speciális eventek, melyek lehetnek pl. arénás roncsderbik (a legjobbak), vagy time attackek, vagy később 8-as alakzatú földes versenypályák, ahol a kanyarok keresztezik egymást, olykor brutális baleseteket eredményezve.

Aztán persze ott van még a Carnage mód, ahol mint említettem, speciális fura feladatokat kell végrehajtani, pl. magát a pilótát minél magasabbra kilőni, esetleg tekézni a sofőrrel. Jó nehéz feladatok, viszont jó sok pénzt kapunk értük, mely összefügg a karriermóddal.

A legjobb az egészben, hogy tuningolhatjuk a verdánkat, amely persze egyszerűbb, mint pl. a GT vagy Forza esetében, ám így is bőven részletes opció, ráadásul a kocsik eladásakor sem veszítünk egy rahedli pénzt, mint több más játék esetében.

Az izmos gépekre szükség van, mert a lóerő egy nagyon fontos tényező, ha nyerni akarunk. Akármilyen spéci is a kocsink, itt a kategóriákkal komolyabb ellenfelek gyakran tuningolatlanul is jóval erősebbek. Erre érdemes is figyelni, amikor online játszunk, hiszen ha többféle kocsi áll a rendelkezésünkre, érdemes a legizmosabbat választani, mert igen nagy különbségek lehetnek a helyezésben.

Irányításra és játékmenetre leginkább most a Burnout, valamint részben a Motorstorm jut eszembe. A Flatout UC szép, nagyon szép. Talán első látásra nem olyan látványos, mint a Motorstorm, de pl. a 360-as Burnout Revenge-n túltesz, és marha szép színes, nagyon gyors, végig akadásmentes (online is), és temérdek mennyiségű törmeléket találunk a pályákon. Ledönthetünk kisebb hidakat, felrobbanthatunk benzinkutakat, valamint motorokat, abroncsokat, kerítéseket, vagy bármit magunk előtt sodorhatunk, állítólag több 10 ezres mennyiségben, mindenesetre valóban nem láttam még ilyet más autós játékban, így szerintem ez most mindenképpen top grafikának számít. Nagyon változatosak a pályák is, a kedvencem talán a városi csatornás (vízfelületek látványosan csillognak).



Ütközésekkel, ugratásokkal, és egyes nagyobb objektumok elsodrásával gyűjthetünk nitrót. Apropó ütközések: királyul törnek a kasznik, és körversenyek közben is totálkárossá lehet tenni az ellenfelét, a nagyobb baleseteknél a pilóta egyszerűen kirepül a szélvédőn, nagyon komoly.

Hibák persze akadnak itt is, hiszen pl. nem éreztem olyan szupinak az irányítást és a fizikát, mint pl. Burnout vagy a Motorstorm esetében, ám különösebb okunk nincs panaszra ezen a téren, max. egy-két apróbb bug róható fel. A pálya kialakítása sem mindig tökéletes, de megtanulható, és egy idő után nagyon de nagyon huzatós adranelinserkentő versenyekben lesz részünk, ahol piszkosul kemények törünk zúzunk, és ezt részben fokozhatja a stílushoz passzoló hardrock egyveleg.

A Flatout Carnage tehát jött, látott és győzött. Nyilván nem lesz belőle klasszikus jelölt, de jelenleg egy top árkád címnek érzem, melynek nincsen más célja, csak hogy szórakoztasson, legyen szó single a módról, vagy multiról. Rengeteg játékmóddal találkozunk, és a következő Burnoutig szerintem nem is nagyon lesz jobb árkád autós cím 360-ra.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kedves Flatout rajongók, be kell vallanom valamit. Konzolos pályafutásom során nem az Ultimate Carnage lesz első rész a sorozatban, amihez érdemben fogok hozzászólni. Természetesen önhibámon kívül, hiszen mindig úgy akarok, de valahogy mégsem sikerül semmi frappánsat írnom. Egyébként is jön az új Burnout.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

EMPIRE INTERACTIVE / BUGBEAR
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1- 8 játékos (2-8 xbox live), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 200 kb mentés, force feedback támogatás

✔ single-ben és multiban is egyaránt kiváló kevert stílusú árkád autóverseny
X egy-két apróság

8.5 pont

WRÁÁ-WRÁÁ-WRÁÁÁÁ









Erről a nyulas játékról már hónapokkal a megjelenése előtt mindenfelé lehetett hallani, köszönhetően ezeknek a végtelenül intelligens és persze szeretetteljes lényeknek, akik egy időben elözönlötték az internetes portálokat, betörtek szerkesztőségekbe, és állítólag pár táncos lebujt is betámadtak, hogy aztán ott hajnalig randalírozzanak, legutóbb pedig egy videoklipben láttam őket szerepelni. Erre mondják, hogy karrier. Hogy lehet, hogy mindenki hirtelen a nyulakról beszél és nem Raymanről, aki azelőtt kezét meg lábát törte nem egy epizódon keresztül a jó ügy érdekében? Nem igazság.

Kenny jóvoltából jómagam a Wii-verzióval már hónapokkal ezelőtt sikeresen megismerkedtem, és nagyon bejött a program. Bejött azért, mert egyrészt idióta debil stílusa van, amire alapból bukok, másrészt ezen túlmenően is ötletes, vagy legalábbis vicces feladatok egész sora található benne. Mekkora pl. az, amikor szegény nyulat kell a Wiimote-tal úgy csapdába csalnunk, hogy minél nagyobb sérüléseket szenvedjen el, vagy amikor Raymannel megyünk malacokat lopni, de a hülye nyulak mindig elrabolják őket, vagy rögtön az elején, amikor egy láncra kötött tehenet kell minél messzebbre hajítanunk? A figurák kinézete már alapból megér egy misét, én ilyen külsejű malacot pl. még életemben nem láttam. De a legeslegnagyobbat azon röhögtünk, amikor egy éneklő nyúlkórusból kell mindig kiszűrni az éppen hamisan éneklő egyént, és egy jó nagyot odaverni neki. Azok a hangok! Végig, az egész játék során ezek a gurgulázó, szadista hangok…

A 360-AS VERZIÓ

Nem ildomos egy 360-tesztben a Wii előnyeiről beszélni, de vannak, a Raymannél legalábbis biztosan. Az elsődleges kérdés az volt, hogy vajon hagyományos kontrolleres irányítással is élvezetes marad-e a játék? A jó hír az, hogy bár a game sokat veszített így érdekességéből, de pár apróbb változtatással mégis sikerült elérniük, hogy az élvezhetőség határain belül maradjon a dolog. Ahol eddig a gyors mozgatás volt a lényeg, ott ez megmaradt, ahol az időzítés volt a lényeg, ott szintén, ahol meg a Wiimote szabad mozgatására volt kihegyezve a feladat, ott egyszerűsítettek a formulán, lásd pl. a vécéajtó csapkodóst. Így elöljáróban tehát annyit, hogy remekül sikerült a konverzió, ami természetesen nem jelenti azt, hogy ha mindkét géped van, ne Wii-re szerezd meg inkább.

Újdonságok a 360-as változatban? Annyi mindenképp, hogy a töltőképernyők közben frankó kis bejátszásokat nézhetünk, kár, hogy mindegyik csak elsőre jópofa. Azonfelül a játékmenet ugyanaz. Három minijáték sikeres teljesítése után kinyílik a nagykapu, ezek egyfajta boss stage-et jelölnek: hol saját szemszögű lövöldében lesz részünk különféle terepeken harcolva, hol versenyzünk. Ha mindet megnyerjük, jutalmunk egy WC pumpa lesz, amit először Rayman lazán félredob, míg egy szép napon rá nem jön, hogy… Ahogy haladunk előre egyébként a játékban, egyre nagyobb királyok leszünk a nyulak szemében.

BUNNIES LOVE DANCING

Kapható 360-ra az Xbox Live Vision nevü kamera, amelyről már volt is itt bemutató a lap hasábjain belül, és amelyet a játék is támogat. A kamera becsatlakoztatása után egyből megjelenik fölül az ikonja, mint választható opció. Miután már az első futós feladat után kiment a karomból az összes vér, fájdalmas arccal vártam a folytatást, és sokszor nem csak fájdalmasnak, hanem kicsit idétlennek is éreztem a dolgot, pedig amúgy legtöbbször logikus módon oldották meg a Vision használatát. Egyedül a lövöldözős játéknál nem láttam értelmét, mert hiába a könnyítések, azért finoman szólva nem egy kifinomult irányítás, hogy rámutatsz a célkereszttel valamire és magától lő. Így tehát azt mondom, hogy csak a RRR miatt abszolút nem érdemes megvenni a kamerát, főleg hogy nem is mindegyik minijáték támogatja.

A kamerának igazán csak a táncnál vesszük hasznát. Először is létfontosságú, hogy jó helyre helyezzük el, különben hiába adunk bele apai-anyait, rosszul fogja érzékelni a gép mozdulatainkat. Tipp: álljunk hátrébb, és akkor legalább a felesleges vállmozgásokat kiküszöböljük. Ha ez megvan, jöhet a Macarena. Az a baj, hogy Wii-n alapjáraton jól volt belőve a nehézségi szint, ez azonban a ravaszokra átültetve annyira könnyűvé vált, hogy az agyon is csapja a játékélményt. Én konkrétan néha arra mentem rá, hogy elrontsam az ütemet, és még így se sikerült, ez persze nem miattam van, hanem mert ennyire könnyű lett. Konklúzió: kamerával egy fokkal élvezetesebb ez a rész, mint egyébként.

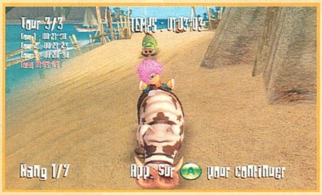
ÉRTÉKELÉS

Aki látta a Wii változatot, annak már lehet elképzelése a 360-asról is, noha azért látszik, hogy a látványt, különös tekintettel a textúrák részletességére, igyekeztek a 360 tudásbéli fölényéhez igazítani. Szerintem az egész jól mutat, bár ez esetben nehezen lehetne mértékadó ítéletet hirdetni: akinek bejönnek a nyulak és a szándékosan debilre vett stílus, annak tetszeni fog, akinek nem az így is-úgy is okádni fog tőle. Nekem bejön, de azért a közepesnél többet nem volt képem adni rá.

Jópofa, abszolút könnyed kikapcsolódást nyújtó program, leginkább társaságba vagy bulira érdemes magaddal vinned, és itt legalább az a veszély se fenyeget, mint Wii-nél, hogy a kontrollert belevágod a félmillió forintos plazmába.

Bixbite





MARTIN BELESZÓL!

Kids, don't do drugs, mmmmmkaaaay?

RAYMAN RAVING RABBIDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS2, DS, GBA, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, dd 5.1

✔ kiváló bulijáték, idegbeteg nyulak
X magában végtelenül egyszerű

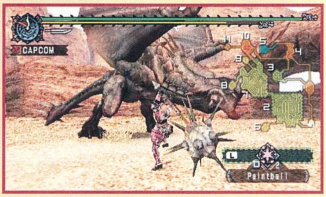
6.5 pont

VADÁSZIDÉNY









Azt hiszem óriási fába vágtam a fejszémet, amikor nekiültem a **Monster Hunter Freedom**nak. A sorozatot ugyanis szinte már kultikus rajongás övezi, elsősorban persze szülőföldjén, Japánban, ahol az épp aktuális rész rendre 1 millió példányszám fölött fogy és úgy általában elit kategóriás játéknak számít. Egy újabb japán tömeghiszti lenne tehát? Az ilyen anyagoktól az ember általában valami különlegeset vár, és ezt jelen esetben is megkaptam, a MHF egy irtó különleges cucc, mondhatni egyedi, és igazából ez a két oldal kevés is lesz a teljes bemutatására, mivel az legalább 8-10 oldalt igényelne. Lássuk miért döglenek a tengerentúlon.

INDULÁS ELŐTT

Képzelj el egy olyan korszakot, ahol mindenki gyalog jár, kétkezi munkával keresi a kenyerét, és azt eszi, amit zsákmányolt. Mindenért meg kell küzdened, ha élni akarsz, az élelemért, a mindennapi használati cuccokért. Ehhez pedig vadásznod kell, a vadászathoz pedig fegyverek szükségesek, amelyeket szintén te magad állítasz elő – na, de ne rohanjunk ennyire előre. A Monster Hunter egy vadászós akció gáma, fölvértezve bőven szerepjáték-vonásokkal és kalandelemekkel. A játék PS2-es verziója támogatta az online játékot is, így szinte MMORPG-ként funkcionált, ezt a PSP-s változat esetében kihagyták, de a csoportos vadászás élménye így is megmaradt – mit megmaradt, ez a lényege!

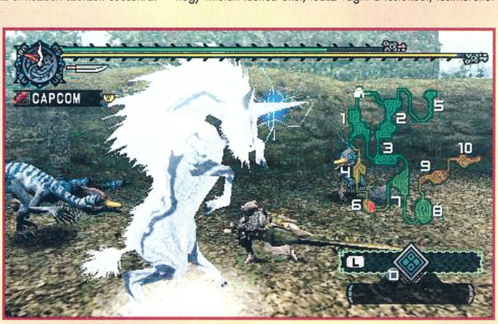
A főszereplő egy ifjú vadász, akinek a karakterét a játék elején teljesen magad tervezed meg, és akinek a bőrébe bújsz. A karaktergenerálás után egyből egy nyüzsgő piactéren találod magad. Ez a falud, ez lesz a kiindulópont minden egyes küldetésedhez, gyakorlatilag a vadászaton kívül minden tevékenységet itt folytatsz. Ez a piciny, ám mesés kidolgozottságú falu Kokoto Village. Egyfajta ősi kelta hangulat lengi be az egészet, saját portékájukat hirdető árusokkal, gyönyörű zenével, utcai háttérzörejekkel, virágzó cseresznyefával, arról lehulló levelekkel. A falu alsó végében van a saját házad. Kezdetben még csak menteni tudsz itt, illetve a ládából ki-be pakolni az utad során szerzett cuccokat, de egy magazint is találsz itt, mely részletesen leírja a legfontosabb tudnivalókat. Fontos például, hogy egyszerre 20 féle tárgy lehet nálad. Érdekes, hogy nem az egyes tárgyak mennyisége dönt, hanem csupán a fajtájuk, és egy fajtából bármennyi lehet nálad. Mivel először jársz itt, nyilván a vadászat érdekel. A falu végén kurta kocsma (elnézést, Gathering Hall), ott találod meg a falu bölcsét, ő a Village Chief. Az ő személye több szempontból is érdekes lesz, de mindenekelőtt azért, mert ő osztja ki a feladatokat, melyeket elvégezve vadásszá képezheted ki magadat. Ahogy látod, 1-5-ös szintig terjed a skála, és kezdetben csak az első szint áll nyitva, viszont a szinteken belül tetszőleges sorrendben hajthatod végre őket. Minden küldetés tartalmaz egy leírást a megbízód személyéről, a küldetés jellegéről és természetesen a jutalom mértékéről. Később már szerződést is kell kötnöd, vagyis pénzre lesz szükséged ahhoz, hogy elvállalj egy megbízatást. Ha elvállaltál egyet, addig nem mehetsz haza, amíg el nem végezted (vagy föl nem adtad). Hogy ez miért olyan lényeges? Azért, mert csak és kizárólag otthon tudsz fegyverzetet cserélni és nem mellékesen a felesleges tárgyaidat kirakni. Mert bár először jópofa dolognak tűnik minden kacatot magaddal vinni, viszont így nem marad tárhely a vadászathoz kölcsönkapott és az út közben szerzett cuccokra.

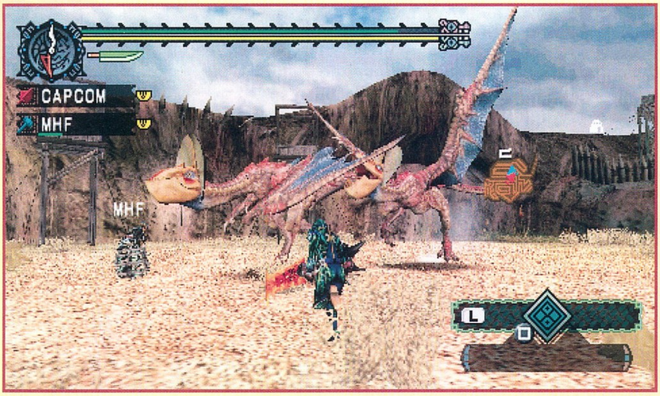
Lássuk a fegyvereidet. Vadászkés, ami mindig nálad van, kis kard, nagy kard, kalapács, dárda és egy lőfegyver. Minden fegyvernek van egy támadási és egy védési értéke. A nagy kard erős és nagy védelmet biztosít, de lassan forgatod, a kalapács a legerősebb, de nem tudsz vele védeni, a kis kard pedig gyors, érdemes először ezek közül választani. A lőfegyverhez töltényt is kell előbb szereznünk, amit mi magunk is el tudunk készíteni. Igen, ebben a játékban amúgy alkimista módjára tudunk különböző tárgyakat kombinálni egymással, erre való a Combine funkció. Minden keverésnek van egy sikerességi rátája, szóval előfordul, hogy a kotyvasztás éppen nem sikerül, ilyenkor persze ugrik a két cuccunk. A Starttal előhívható menüben látod még a küldetésedre vonatkozó adatokat és azokat az infókat, melyekkel a Chief lát el az út során, ezeket mindig érdemes elolvasni.

VADÁSZAT

Amikor először kilépsz a nyílt mezőre, és eléd tárul a látvány, miközben felharsan a zene, kb. úgy érezheted magad, mint amikor a Jurassic Park vendégei egyszer csak ott találják magukat szemben a hosszúnyakú dinoszauruszokkal. A filmes példa nem csak ilyen formában állja meg a helyét, hiszen a Monster Hunter egész élővilága az őskorszakot idézi, sőt egyes fajok kimondottan kihalt lényekről lettek mintázva, így pl. a Velociprey, aki ugyanúgy falkában vadászik és ugyanúgy hörög, mint a filmben a raptorok. De természetesen a békés nagytestű növényevőktől kezdve a bogarakon át a ragadozókig megtalálható itt minden. Közös vonása az állatoknak, hogy miután leölted őket, tudsz vágni a testükből, testmérettől









függően mindegyikből másmennyit. Mihez juthatsz így hozzá? Mindenhez! Hisz az egész játék gyakorlatilag erről szól: vadássz, hogy felszereléshez juthass, hogy annak segítségével még nagyobb vadakat tudj elejteni, akikből aztán még jobb felszerelést nyerhetsz, és így tovább. Felszerelést persze nem saját kezűleg gyártasz, az alapanyagokat a faluban lévő kovácsmesterhez kell majd visszavinned, és övele készíttethetsz el sok mindent, persze jó pénzért.

A játékban négy-öt nagyobb térkép van, amelyek sorban nyílnak meg előtted, de kezdetben csak azokat a részeket tudod bebarangolni, amelyekre a küldetésedben felszólít. A térképek körülbelül 10 kisebb-nagyobb tisztásból állnak, és ezek között húzódnak az átvezető utak, kb. mint a Metal Gear Solid 3-ban. A Staminát a fölső életerőcsík alatt láthatod, amely egyre csökken kalandod során, a futástól (R) és a harctól természetesen gyorsabban. Ezt aztán evéssel vagy Rationnel pótolhatod. Az evésnek külön titka van. Az állatokból vágott nyers húst (Raw Meat) egy hordozható nyársütő segítségével tudod bárhol fogyaszthatóvá varázsolni. Jobbra lent látod a szabadon felhasználható tárgyak listáját, ezeket az L hosszú benyomásával tudod görgetni, majd a Négyzettel választod ki. A hús elkezd forogni, miközben beindul egy elég hülye zene. Amint ennek vége, egy pillanattal később kell abbahagynod a sütést, hogy ehető legyen, ellenkező esetben vagy túlsütöd vagy nyers marad. Nyers húst egyébként használhatsz egyes ellenfelek csapdába csalásához is.

A kezelésről sajnos nincs helyem írni, de mind az irányítás, mind a kamerakezelés remekül működik. Sajnos harc közben viszont adódhatnak nehézségeid, amikor pl. az ügyeletes sárkány épp bekerget egy szikla tövébe, ahonnan aztán alig tudsz kikecmeregni. A másik gond az energiád újratöltése lehet, mondjuk mikor a raptorok minden oldalról lökdösnek, te meg jókedvűen nekilátsz szürcsölgetni; gyakorlatilag az ilyen helyzetek reménytelenek, márpedig egyedül játszva sokszor keveredhetsz hasonló szituba. Jópofa viszont, ahogy az állatok a nagy marakodásban egymásban is ugyanúgy kárt tesznek.

ADÁS-VÉTEL

A faluban különböző árusokkal találkozhatsz, de közülük is legfontosabb az a két fószer, aki a sátornál áll. Az egyikükné fegyvert adhatsz/vehetsz, a másikuk a játék talán legfontosabb karaktere, a kovács. A kovácsnál megtalálod mindazon fegyverek és ruhák listáját, amiket el tud készíteni. Itt a Négyzettel bővebb tájékoztatást kapsz a cuccok várható tulajdonságairól, az R-rel pedig kikérheted az elkészítésükhöz szükséges hozzávalókat. Ha mindegyik megvan, és elég pénz is rendelkezésedre áll, csak akkor tudod a kívánt felszerelést megvenni. Ahogy minden fegyvernek megvan a maga hasznos funkciója,

úgy mindegyik ruhának más és más az erőssége, más ellen véd. A cuccok tulajdonságai összeadódnak, így pl. ha nálad van egy sisak, aminek 4-es erősségű védelme van tűz ellen, és egy vért, amelynek 2-es, az máris egy 6-os tűzvédelem.

A játék során az egyéb fura lényeken kívül találkozhatsz macskákkal is. Akikkel kalandozás közben futsz össze, azok többnyire ki akarnak zsebelni, viszont később majd munkába is tudod állítani némelyiket. A történet folyamán rád bíznak egy farmot, amit aztán velük gondoztathatsz. A dolgod mindösszesen annyi lesz, hogy folyamatosan visszajárj és megbízd őket valamilyen munkával. Adj a kezükbe valamilyen magot és tápszert (bármilyen állati eredetű megteszi), ők meg felnevelik neked a növényeket, és a későbbiekben majd oda járhatsz, ha valamilyen termésre szükséged van. De itt tudsz legegyszerűbben vasérchez is jutni, ami pedig nélkülözhetetlen a legtöbb vasból készült fegyver és páncélzat elkészítéséhez.

TÁRGYAK, TANÁCSOK

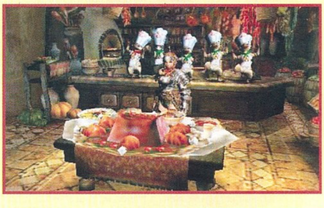
Pár tárgy, melyek leginkább hasznodra lesznek utad során. A Crickett vagy a Worm horgászathoz való. Használatukkor figyeld, mikor tűnik el a piros áthúzott jel róluk, értelemszerűen vízpart közelében. A Whetstone a fegyvered élesítésére szolgál, mivel az a sok használat után automatikusan kopik, erre külön felirat is figyelmeztet. A Paintball ellenfeledet segít megjelölni, mozgását azután a térképeden is nyomon tudod követni. Különösen jól jön sárkányok ellen, amik előszeretettel cikáznak a tisztások között. A Pickaxe-szel bányászhatsz. Ezen kívül vannak még csapdák, bombák, ezeket nyilván rendeltetésszerűen kell használni.

Tanácsos mindig kétfajta fegyvert, egy állati és egy fémes eredetű (Iron illetve Bone) készíttetni, illetve tuningolni a nyersanyagok jobb beosztása érdekében. A játékban a két legfontosabb nyersanyag az Iron Ore és a Monster Bone, de jól használható még bármely velociprey-testrész is.

Mivel a game elég meredek ívben nehezedik be, egyes küldetéseket érdemes többször is lenyomni, és az így nyert pénzből egyre jobb felszereléseket vásárolni, különben a soron következő misszióval elég sokat fogsz szenvedni.

Nagyon fontos eleme a játéknak a már előbb említett Gathering Hall. Itt tudtok barátaiddal együtt gyülekezni a nagy kalandok előtt, de offline is vállalhatsz itt küldetéseket, illetve plusz szerkókat tudsz vásárolni, szörnyekről vehetsz infókat, hogy melyik milyen sebzésre érzékeny, meg hasonló okosságokat







A HUN KLÁN

Az elején azt írtam, a programnak elsősorban japán rajongótábora van, azonban a game-et sokan nyomják idehaza is, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy külön klán is alakult e célból. Mivel ilyen csapatmókában nem tudtam részt venni, így csak mások véleményét tudom közvetíteni. Képzeld el, hogy találkoztok a fogadóban, majd fölkerekedtek egy hatalmas sárkányt legyilkolni. Üldözitek tisztásokon át, míg végre beéritek, és akkor kezdődik még csak a harc! Egyik elkészíti a csapdát, míg másik eltereli a figyelmét, majd egyszerre elkezditek közös erővel cséplni. Csapatmunka a javából, egy igazi megunhatatlan kaland!

VADÁSZATRA FEL!

Így hát, ha a teszt egy kicsit is felkeltette érdeklődésed, azt ajánlom keresd föl a fórumunkon muhahát, aki nekem is nagy segítségemre volt a cikk megírásánál, és ő majd vélhetőleg eligazít a multis játék rejtelmeiben. Addig is gyakorolj egyedül, mert arra bizony szükséged lesz!

Bixbite

MARTIN BELESZÓL!

A MH nagyon különleges játékstílust képvisel, ami valahová az offline RPG és a World of Warcraft-szerű online RPG közé helyezhető el, ugyanakkor távoli rokonságban van a Harvest Moon világával is. Ezek a stuffok egy hatalmas, folyamatosan változó dimenziót kínálnak neked, ahol ugyanolyan intenzíven kell élned mindennapjaid, mint itt kint, a való életben. Nem elég fogni a kardot és leverni a főgonoszt, vagy kitermelni ötven répát, aztán „mission complete”. Ezekbe a játékokba a szokásosnál több időt és energiát kell beleölni, ott kell lenni, együtt kell élni velük. Beszippantanak, és ha fogékony vagy az ilyenre, nem eresztenek. Életed részévé válnak. Kezeld őket játékként, nagyon kellemes heteket-hónapokat okoznak majd!

MONSTER HUNTER FREEDOM

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

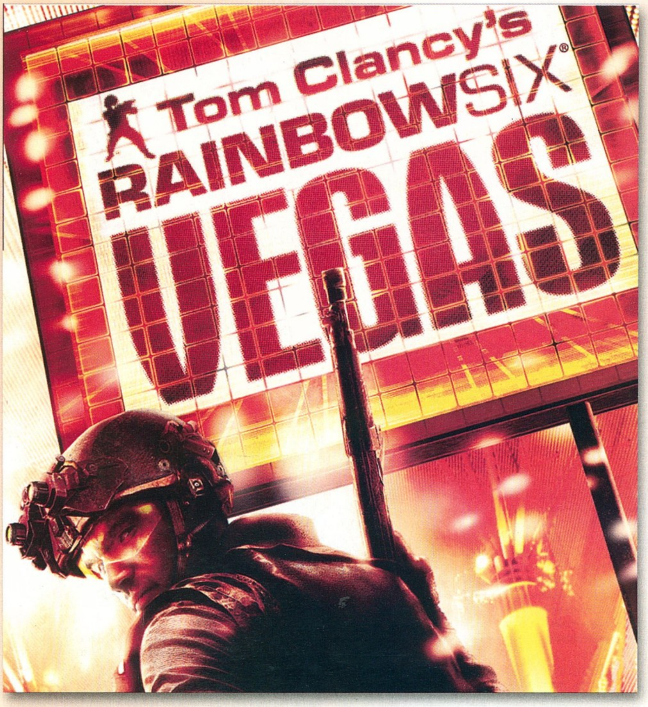
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wifi

✔ egyedi, lenyűgöző, csapatban vadászás
X kicsit sokat tölt, egyedül nem az igazi

8 pont

VALAMI VAN, DE NEM AZ IGAZI



A LÁMPÁK KIALUDTAK

Habár a **Vegas** alcímet viselő **Rainbow Six** epizód már a sorozat ötödik darabja, mindeddig egyik rész sem jelent meg a Sony kézikonzoljára. És bár Gameboy Advance-on (sőt, még Coloron is) találkozhattunk már a szivárványosokkal, valójában bölcs döntés volt eddig elkerülni a handheld piacot – ha üzletileg nem is, a minőség szempontjából mindenképpen. Az FPS játékok ugyanis az elmúlt néhány év során két irányba fejlődtek nagyon sokat. Egyrészt olyan grafikai színvonalat képesek már a közepesebb alkotások is nyújtani, ami még a nextgeneken is egyedülálló, másrészt az egykoron csupán „mész és tüzelsz" típusú játékok irányításához mára lassan annyi gombot kell használni, mint egy repülőszimulátorhoz. Ez nem csupán mennyiségi bővülést jelent, hanem jobb esetben olyan plusz játékelemek integrálását is, amelyet ki kell használni a sikereses előrehaladáshoz. Itt van nekünk a PSP, szép is, jó is, ugyanakkor egyre gyakrabban láthatjuk, hogy az irányítást bizonyos stílusokban nehéz belőni. Nem a hagyományos kontrollerekhez képest hiányzó két gomb jelenti csak a problémát, hanem az, hogy ami helyet kapott a gépen, azt nagyon nehéz egyszerre elérni.

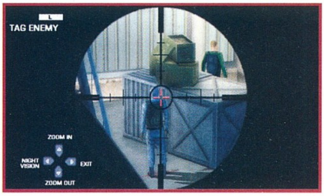
Ha tehát a fenti két elemet vesszük górcső alá, akkor azt látjuk, hogy ezen a két területen nem képes igazán villogni a Vegas. Szerencsére volt annyi eszük a montreali fejlesztőknek, hogy nem próbálták egy az egyben átültetni a zseniális X360 és PS3 változatokat, hanem megpróbálták néhány ponton teljesen újratervezni az egészet. Ennek többek között az lett a következménye, hogy míg a kézikonzolos mezőnyben grafikailag nagyszerűen megállja a helyét a Vegas, addig köszönőviszonyban nincs nagytestvéreivel (ez nem lenne gond, naná, hogy nem képes ugyanarra a teljesítményre), ugyanis nem képes a helyszín hangulatát megfelelően átadni. Ott vagyunk a világ egyik leghíresebb városában, amelyről mindenkinek van valami képe, amit leginkább a filmek alapján alkotott, és ez a hangulat egyszerűen nem jön át. Van persze némi csillogás-villogás, neonreklámok, magas házak és kaszinók, de az egész valahogy nem sugározza magából azt, hogy Vegasban játszódik. Ez nem grafikai, hanem hangulati hiba, épp ezért ott kap emiatt egy pont levonást.

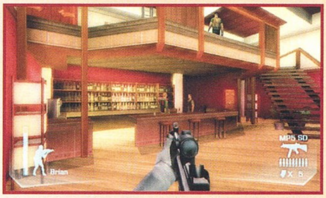
MARTIN BELESZÓL!

Ezt sem először mondom, de egyszerűen nem jut más az eszembe: amilyen jó dolog a multiplayer, olyan idegesítő azt látni, amikor a fejlesztők elhanyagolva a szingli módot szinte csak erre alapozzák a játékmenetet. Szeretem a multis mókát, sok online game-be öltem már sok időt, de ha választani lehetne, inkább tűnjön el a föld színéről minden multi örökre – csináljanak helyette rendes, szórakoztató, hosszú egyszemélyes programokat! A játéktörténelem legjobb cuccai mind ilyenek voltak.

MÉLYRE ÁSVA

Térjünk vissza a gombokra és a polipcsápos játékosokra. A sorozat egyik védjegye a taktikai játékmenetből következően, hogy váltogatva használja a belső és külső nézetet. Ha bizonyos szituációba kerülünk – pl. egy saroknál a falhoz tudunk lapulni –, akkor kívülről osztogathatjuk magunknak a parancsokat. Itt a gombkiosztás kicsit megváltozik, a különféle tárgyak és lehetőségek közül újak nyílnak meg a d-padon. Ha ezután pl. kiválasztjuk a kémkamera használatát, akkor még egy réteggel lejjebb kerülünk, ahol megint újabb lehetőségek tárulnak fel előttünk. Elképzelhető, hogy többeknek ez a mélység és tartalom tetszik, szerintem egész egyszerűen nem való egy kézikonzolos akciójátékba, ahol jó esetben másodpercenként történik valami. Hiába lőtték be évekkel ezelőtt a kézikonzolos FPS-ek irányítását a lehető legjobban (analóg karral lépkedünk, a gombokkal fordulunk, a jobb ravasszal tüzelünk, minden egyéb pedig mehet a maradék helyre, főként a d-padra), egész egyszerűen már nem bővíthető ez a végtelenségig, még akkor sem, ha ez adja a taktikai jellegét az egésznek. Mindehhez hozzájárul a konzol szélessége, még viszonylag nagy tenyérrel sem kényelmes egyszerre minden gombot használni. Ha mégis sike-







rül, akkor viszont egy jól áttervezett, valóban szórakoztató akciójátékkal leszünk gazdagabbak. A Tom Clancy játékokért én ugyan soha nem rajongtam, viszont mindig elismertem a minőségüket, nincs ez most sem másképp. A taktikai elemeknek itt valóban komoly jelentősége van, több olyan szituáció is előfordul, amit többféleképpen lehet megoldani, és bár ideig-óráig működőképes lehet az a taktika, hogy a legerősebb fegyverekkel berontunk a terroristák közé és addig lövünk, amíg valami mozog, de idővel érezni fogjuk, hogy nem erre találták ki a Rainbow Six sorozatot (ha máskor nem, hát a sokadik visszatöltés után egészen biztosan meg leszünk győzve erről).

GYORSABB MINT EGY PÓKERPARTI

A szórakoztató játékmenet szinte majdnem képes lenne önmagában is feledtetni a fenti hibákat, azonban mire istenigazából beleélnénk magunkat a Vegas-i dzsungelbe, hirtelen feltűnik a kreditlista. A Vegas nextgen megfelelője sem volt túlságosan hosszú, azonban ezúttal még jobban túllőttek a célon (sajnos az alullőttek a célon kifejezés nem létezik nyelvünkben, pedig az jobban leírná a valóságot). Összesen öt helyszín és alig néhány órás játékidő gondoskodik arról, hogy csalódottságunkat a multiplayer módokkal próbáljuk enyhíteni. Sok kritikát kapott világszerte a játék, amiért csak két játékmódot tettek bele a PSP verzióba, és ezeket is csak négyen játszhatják egyszerre. Én ugyanakkor úgy gondolom, hogy mivel a legtöbb esetben a fejlesztők komolyan elhanyagolják a többjátékos módokat, és még így is relatíve magas az érdeklődés multiban a Vegas-ra, inkább feltolom emiatt közepesre a szavatosságot – ha valaki nagyon rá akar kattanni a lehetőségekre, akkor nem a szingli mód lesz az, ahol ezt megteheti, hanem a multi.

Szomorú vagyok, hogy még mindig nem tud megjelenni egy olyan FPS kézikonzolokra, ami megrengeti a világot, kicsit reménykedtem a Vegas-ban, de míg egyes területeken képes volt sokat nyújtani, addig máshol pimaszul semmitmondó és középszerű maradt. Aki 360-on vagy PS3-on játszott már vele, az inkább kerülje el.

Vega(s)

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (2 - 4 multi), online
mentés 416 kb

✔ az első rainbow six játék psp-n, megtartotta a taktikai elemeket
X nevetségesen rövid

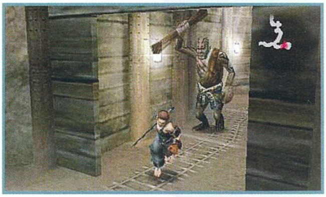
6.5 pont

TÖKÖS LOVAGOK









Egy olyan hónapban, amikor olyan jó RPG-k jönnek, mint az Aedis Eclipse, az AI3, vagy az Odin Sphere, a **Valhalla Knights** kész merényletnek számít a jóízlés ellen. Ha egy RPG-ben szegény időszakban érkezett volna, még talán azt mondanám, hogy érdemes tenni vele egy próbát, de most olyan erős a PS2-es mezőny, és a PSP-s is feljövőben, hogy ez a játék nem állja ki a próbát. Egy igazi szürke, közepesnél valamivel rosszabb anyagról van szó, mely semmi olyat nem nyújt, ami megfogná az embert. Igazából vannak ígéretes részei, de engem ebben a hónapban ez a játék tudott a legkevésbé lekötni.

Ennek oka több részből áll. Egyrészt már a stílusa sem jött be annyira, hisz elvileg egy japán RPG-ről van szó, mégsem mondhatjuk teljes bizonyossággal, hogy egy JRPG-vel állunk szemben. A készítők ugyanis megpróbálták vegyíteni a japán és a nyugati, főleg PC-n népszerű szerepjáték stílus elemeit. Ezért aztán a game grafikai stílusa, de a játékmenet is, sokkal inkább emlékeztet egy nyugati RPG-re. Nekem ez nagyon nem jött be, mert olyan érzést keltett, mintha a készítők nem tudták volna eldönteni, hogy mit akarnak. Olyan idegen az egész…

Pedig az indítás meglehetősen ígéretesre sikeredett. Egyrészt a program szinte maximálisan kihasználja a PSP grafikai képességeit! Gyönyörű 3D-s városok, jól kidolgozott karakterek jellemzik, talán még PS2-re is elmenne. Az effektek is a helyükön vannak, a harcok látványosak, technikailag teljesen rendben van az anyag. A karakterportrék viszont meglehetősen furcsák lettek, bár lehet, hogy csak nekem nem jön be ez a stílus. Nem mangásak, sokkal inkább nyugatiasnak hatnak, kicsit olyan bambák.

Ami a játékmenetet és sztorit illeti, az elején az első csatában egy sárkányt kell kiiktatnunk egy Rastul nevezetű férfival. A legyőzése után rövid közjáték következik, majd készítenünk kell magunknak egy karaktert. Meg kell határoznunk a nemét, amivel máris utat szabhatunk annak, milyen erős vagy gyors legyen főszereplőnk. Ezután kasztba kell sorolnunk, ami lehet harcos (Fighter), varázsló (Mage), pap (Priest) vagy tolvaj (Thief). A következő lépés három pont elosztása lesz a különböző tulajdonságok között, majd indulhat a kaland.

A történet szerint a választott hősünk amnéziában szenved (kissé sablonos, de ez van), és a fejében beszélő férfi utasításaira megpróbálja felderíteni a múltját. Ehhez küldetéseket kell teljesíteni, hasonlóan a Diablo-hoz. Ez azt jelenti, hogy lesz egy központi városunk, melyben a Guildben küldetéseket vállalhatunk el. Ezután meg kell látogatnunk egy-egy labirintust, ahol feladatokat kell megoldanunk. Egyébként ezt a küldetéses játékmenetet túlzásba is vitték, mert a sztori szinte egyáltalán nem kap szerepet. Pedig egy RPG-ben ez lenne a minimum elvárás. Egyébként a Guild minden szempontból központi szerepet játszik. Először is itt lehet csapatot kreálni (Change Party). Erre rányomva egy menü jön elő, ahol az Ad Memberrel lehet embert választani. Fontos kiemelni, hogy Find Member opcióval lehet karaktereket keresni és beállítani magunkhoz. Ennek azért van jelentősége, mert egyedül semmi esélyünk nem lenne a küldetések megoldására. A Guildben tudunk kasztot is váltani, mind magunk, mind a hozzánk csatlakozott embereinknek. A Change Job Class résznél találjuk ezt. Egy karakternek be tudunk állítani egy főkasztot (Main Job), de lehet választani alkasztokat (Subjob) is. Ez azért fontos, mert az alkasztok segítségével lehet tulajdonságokat megtanulni, és így egészen ütős karaktereket állíthatunk elő. A kaszt azért is lényeges, mert meghatározza, hogy milyen fegyvert használhat emberünk. Később, a már az elején említetteken kívül lehet még más kasztokat is találni. Küldetéseket a Quest résznél találunk, míg az Appraise Itemnél ismeretlen tárgyainkat tudjuk kielemezni. A Guildben lesz a Network opciót is, akinek erre van lehetősége, neten is nyomhatja az anyagot.

A labirintusokban elkerülhetetlen lesz a harc, és ezzel ki is fognak jönni a VK legszörnyűbb hibái. Mikor egy szörnnyel összefutunk egy új képernyőre kerülünk, ahol aztán folyamatosan fog menni a küzdelem. Tehát ebből a szempontból egy akció-RPG-vel állunk szemben. A különböző gombokon találjuk a támadásokat és varázslatokat. Az irányítás és a célzás véleményem szerint meglehetősen nehézkes lett, sokszor alig tudtam eltalálni az ellenfelet, akinek természetesen ilyen nehézségei nincsenek. Egyébként nagyon nehéz a harc, meg úgy általában az egész játék, engem legalábbis a szívroham kerülgetett tőle. Ez abból fakadhat, hogy ez a harci rendszer egy katasztrófa. Értelmetlen vagdalkozásból áll az egész, a kasztok nagy része pedig semmit sem ér, mert a puszta fizikai erő dönti el a küzdelmek kimenetelét. Stratégia nem kell hozzá, de ilyen lehetőséget nem is nagyon ad a program. De nem ez az egyetlen fő probléma, hanem az elcseszett fejlesztési rendszer.

Összesen hat emberünk lehet a csapatban. A vicc az, hogy ha hat emberünk harcol, akkor a kapott tapasztalati pont hatfelé oszlik. Tehát 600 EXP esetén 100 pontot kapunk csak fejenként, ami azért baj, mert túl kevés EXP jár a csatákért. Ez így rendkívül frusztráló, mert a komolyabb fejlesztésekhez ki kell vennünk tagokat a csapatból, így viszont könnyen levernek minket, nem beszélve arról, hogy a többiek így egyáltalán nem fognak fejlődni. Hosszú értelmetlen órák fognak eltelni, mire valakit sikerül feltuningolni.

Ezzel el is érkeztünk a játék legsúlyosabb hibájához, a monotonitáshoz. Az unalmas fejlesztéseken kívül a feladatokban semmi izgalom nincs, a történet érdektelen és unalmas, alig van olyan elem, mely arra inspirálná a játékost, hogy folytassa a kalandot. Hiába a szép grafika, néhány óra alatt teljesen érdektelenné válik a program. Hab a tortán a rossz kamerakezelés, mind a harcokban, mind a labirintusokban, így ha az eddigiek nem vették el a kedvünket a játéktól, akkor majd ez elveszi. Sajnálom ezt a programot, mert egy tipikus példáját mutatja a szép, de mégis üres játékoknak. Az unalom és a nehézség teljesen megöli hangulatot, melyet egyébként a viszonylag szép zenék jól fent tudnának tartani. Erről jut eszembe, hogy a szinkront lespórolták az alkotók, mely azért elég nagy hiba manapság.

Összességében én ezt a stuffot nagyon nem ajánlanám egy megszállott RPG hívőnek. Súlyos hibák jellemzik és nincs igazán hangulata varázsa sem, több bosszúságot fog okozni, mint élvezetet. Érdemes inkább más játékot keresni, vagy várni, mert a következőkben azért lesz egy-két jó RPG PSP-re, elég csak figyelni a Nippon Ichi kínálatát!

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Kizárólag nagypénzű, minden RPG-t begyűjtő PSP tulajdonosoknak merném tiszta szívvel ajánlani ezt a játékot. Azt mondja a Miki, szép, de üres. Szokták ezt nőkre is mondani. Mégis, a szép, de üres nők mindig dúskálnak a hódolókban – akkor ez most azt jelenti, hogy ez a game is robbantani fogja a piacot? Vagy azok az emberek, akik szép, de üres nőkkel töltik az idejüket, nem játszanak videojátékokkal? De mi van akkor, ha történetesen én szeretem a szép, de üres nőket, meg a videojátékokat is? Ezen el kell gondolkodnom…



VALHALLA KNIGHTS

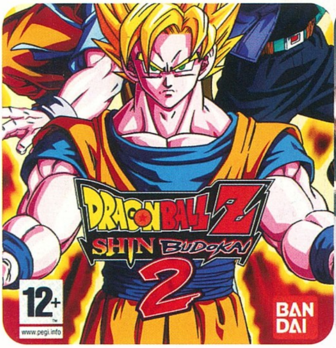
XSEED GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

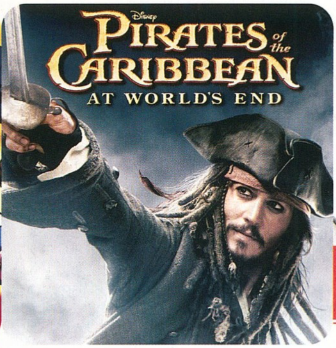
grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wifi

✔ nagyon jó grafika
X nehéz kezelés, monoton

4.5 pont







Dragon Ball játék, NEKEM? A Dragon Ball számomra máig az a jelenség maradt, ahogyan jó 13 évvel ezelőtt először olvastam róla itt az újságban – csak hogy jelezzem, kb. mennyire vagyok képben. Persze ez nem gáz. A játék maga egy küldetés-orientált bunyós game, ami azt jelenti, hogy nem csak arról szól a dolog, hogy beverj a másiknak, hanem mellette még valami egyéb küldetésed is van, pl. védd meg a városokat. A sztori végig nagyon erősen jelen van, úgy is mondhatnám, több a sztori, mint maga a fájt. Ennek az ismertetésébe nem is nagyon mennék bele, mindenesetre Trunks körül bonyolódik a cselekmény, aki egy időgép segítségével vissza akarja hívni a régi harcosokat, hogy megállítsák Babidit. A sztori természetesen tovább bonyolódik, amint megjelennek a Z harcosok a jövőben. A harcokat a gép különböző rangokkal jutalmazza, ahogy észrevettem, a legjobb a Z. Szerencsémre a játék mindent részletesen elmagyaráz, így nincs más dolgom, mint kitérni a legfontosabbakra. 18 választható karakter, akiket a történet folyamán egymás után tudunk aktiválni; fejleszthető képességek boosterek segítségével; hét játékmód; versus; ja és ez teljesen 3D-s, ellentétben a SFA 3-mal. Rajongóknak ajánlott.

játékcím: Dragon Ball Z Shin Budokai 2
kiadó / fejlesztő: Atari
más verzió: jelenleg nincs

7.5

Víg napot, kalózok! Előző számunk kis túlzással Pirates of the Carribean különszám is lehetett volna, és a dolognak még most sincs vége, befutott ugyanis a PSP-verzió is a különböző nagykonzolos átíratok után. Engem az egész a régi idők Disney játékaira emlékeztet (Lion King, Aladdin), főleg mivel ez is Disney, és épp ezért nagyon tetszik. Olyan könnyed játék, ami ilyenkor nyáron utazásokra kell. Maga a sztori csupán csak laza szállal kapcsolódik a film cselekményeihez, azon belül is a második és harmadik részhez, viszont minden szereplő felbukkan, ráadásul az eredeti hangjukon beszélnek. A harcok meglepően dinamikusak, a hátterek jól néznek ki, a karakterek kidolgozottak. A börtönben kezdesz, majd eljutsz a szigetre, onnan Port Royale-ba, majd Davy Jones hajójára, szóval minden elem felbukkan a filmből. A játék erősen épít a quick-time event szisztémára, ami az utóbbi időben egyremásra támadja be a már befutott sorozatokat is. Itt általában a háromszöggel oldasz meg minden feladatot, és sokszor vannak olyan szituációk, ahol a siker egy gombnyomáson múlik. Nekem bejött a film hangulata, ami egy az egyben átjön, és mindenkinek ajánlom aki szintén szereti, szerintem jól ellesz vele. Hol az a rum, a teringettét?

játékcím: PotC: At World's End
kiadó / fejlesztő: Disney
más verzió: ps2, ps3, x360, ds, wii

7

A Tony Hawk játékokban már réges-rég az a legjobb, ahogyan kezdődnek. Nincs ez másképp a **Project 8** PSP verziójával sem. Valakivel beszéltem múltkoriban, hogy milyen az igénytelen játék. Nah, kár, hogy akkor még nem volt nálam a TH PSP-s verziója. Már a választható figuráknál elfogott az undor, ami csak tovább erősödött, amikor jött az az irritáló menühang, amitől legszívesebben falhoz csaptam volna a PSP-t, hát még amikor megláttam a grafikát, jobban mondva azt a háttérként funkcionáló valamit. Tipikus összegányolt port, csakhogy legyen ilyen is. Nem is az, hogy szaggat, vagy hogy technikailag elmaradott lenne, csak szimplán ocsmány. Pedig emlékszem, amikor tavaly szeptemberben az első képeket megláttam a nagygépes változatokból, odáig voltam, és ordibáltam, hogy ez a nextgen. Persze az is lehet, hogy így a SKATE közeledtével már csupán nincsen kedvem ilyen ezeréves elavult gameplay-hez, meg jófejnek szánt, valójában hót idétlen beszólásokhoz az utcán lézengő senkik szájából, hogy ugorjam át a kerítést dupla flikk-flakkban, hogy kapjak egy bónusz fröccsöt a helyi nudibárban, meg hasonló állatságok. Hat pontot megér azért, mert elvileg ez egy az egyben portja a PS2-es változatnak, azaz ha rákattansz, egy darabig elleszel vele.

Bixbite

játékcím: Tony Hawk's Project 8
kiadó / fejlesztő: Activision
más verzió: ps2, ps3, x, x360

6



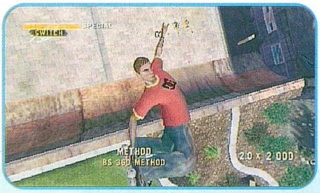




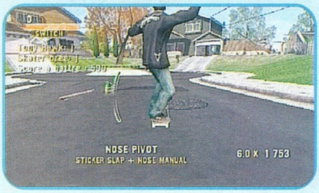




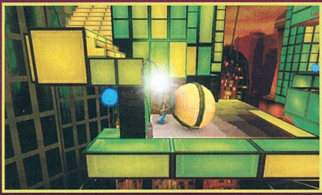


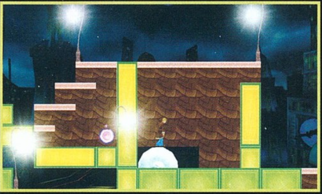


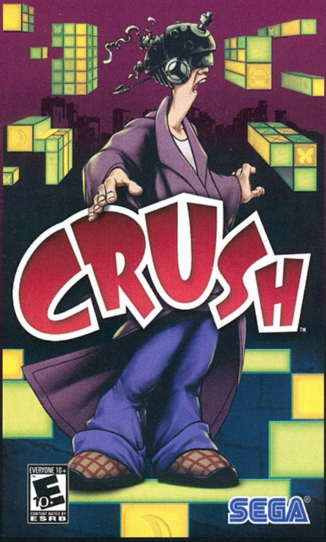




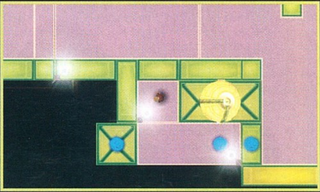
MIKROBI A SÍKON












Ha a kreativitás halála az, amelyet egyes amerikai és manapság japán kiadók művelnek videojáték kiadás címén, akkor a Crush a kéz, amely beint nekik. Ki hitte volna legendás státuszának elvesztése, majd felbecsülhetetlen értékű hagyatékának elherdálása, megszégyenítése és gyorsan égő anyaggal történő kezelése után, hogy a SEGA egyszer ismét eredetiségről és odaadásról tesz majd tanúbizonyságot? Persze hogy senki, milyen hülye kérdés, maximum csak az, aki még a DC korszakban feltette a szegás intimtetkót *oda*, és az ágyát egy egész alakos Sonic-kal osztotta meg – a külső szemlélő számára a látvány garantálja a mentálsokkot és az álmatlanságot, de semmi baj, van gyógyír.

INSZOMNIA

Úgy hívják: **C.R.U.S.H.** A CRUSH (innentől fogva pontozzon az aki a Túró Rudiban is a pöttyöket keresi) egy olyan forradalmian új gépezet, amely gyógyírt jelenthet a legtöbb pszichológiai betegségre, többek között az álmatlanságra. A gépre rákapcsolódva megjelenik hősünk töredezett szürkeállománya, teljes három dimenzióban, annak minden gyönyörével és borzalmával.

Bár a Crush első látásra platformernek tűnik, valójában nem az – na jó, ez így nem teljesen igaz. Alapjában véve egy logikai játék amely a hecc kedvéért kikacsingat más játékstílusok felé is, plusz a fizika törvényeit meghazudtolva hajlítgatja a teret, alaposan megkavarva ezzel mindent. Miért is jó az ha görbül a játéktér? Nagyon egyszerű, szemléltessük egy példával: adott két egymás mellett lebegő platform, a feladat egyikről átjutni a másikra. A dolgot bonyolítja, hogy a kettő közötti távolság túl nagy, úgyhogy simán átugrani nem lehet. Mit tesz ilyenkor az egyszeri gémer? Krássol természetesen, vagyis megnyomja a mágikus gombot (L1), vár a pukkanásig és voila, probléma megoldva – a játéktér 3D-ről 2D-re vált, a két platform pedig egymás mellé kerül, és immáron simán át lehet sétálni egyikről a másikra. Ez lenne az alap, a Crush erre építkezik, messze nem bátortalanul, inkább a lehető legkörülményesebb módon, időről-időre újabb és újabb dolgokat dobva be a kalapba, úgymint időzített kapcsoló, hatvan másodpercen belül a game over feliratot előcsaló vekker, arrébb tologatandó hatalmas golyók, hősünkre a frászt hozó embermagas csótányok.

Elméletben tehát minden nagyon szép, a kreativitást jelző mutató a maximális értéken, mindenki boldog, körülbelül az első pályáig. A tutorial után a Crush extranehéz fokozatba kapcsol és csak úgy sorra dobálja be az egyre durvább és durvább pályákat, hogy a negyven szint végére garantáltan idegroncccsá tegyen minden vásárlót. Ha az Exit nehéz volt, akkor ez a vérszemét szint, ahol még a max pontszámos MENSA bajnokok is vérben és verítékben úszva próbálnak eljutni a kijáratig, nem túl sok sikerrel. Hiába magyarázza el az alapokat a remekül felépített tutorial, túl gyorsan és túlságosan messzire hajítja a játékost egyenesen a mélyvízbe, mindjárt az elején. Agyafúrt, kifacsart logikájúak előnyben, a többieknek marad a próbálkozás az agyhalálig vagy a véletlen sikerig.

No persze a Crush honorálja a kínszenvedést, elsősorban a jó öreg pontszámok általi pályavégi megmérettetés révén. Nem csak az idő, de a megtalált extra tárgyak függvényében osztályozza a teljesítményt a szokásos amerikai iskolarendszer skáláján, A-tól F-ig, úgyhogy ha valamiben, hát a szavatosságban mindenképp megüti a maximumot a CRUSH – és ne feledkezzünk meg a színpompás, egyszerű elemekből építkező grafikáról sem!

VERDIKT

Sosem volt még ennyire biztos az üzleti bukás (na jó, a killer7 viszi a prímet), a Crush egyértelműen a komoly kihívást kereső addikt játékosokat célozza meg, de őket legalább izomból. Minden negatívuma, a problémás kamerakezelés, a magas nehézségi fok és a relatíve alacsony változatosság ellenére a Crush piszkosul jól összerakott továbbgondolása a modern logikai játékoknak, de lehetne jobb is – és a jelek szerint lesz is, csak épp más platformon.

W

MARTIN BELESZÓL!

Hihetetlenül eredeti és egyedi logikai játék, de – sajnos? szerencsére? – nem a könnyen megcsíphető fajtából. Amikor Wilson mutatta, csak néztem, mint hal a szatyorban, azt sem tudtam, mit nyomkodok. Szerintem elég nehéz ráhangolódni, felvenni a fonalat, én speciel jobban örültem volna egy Lemmings-szerű, lazább, barátibb felvezetésnek, és egy folyamatosan kinyíló játékmenetnek. Az a fajta game ez, aminél időt kell adni magadnak is, meg a programnak is. Olyan ismerkedős fajta…



CRUSH

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ piszkosul ötletes
X piszkosul nehéz

8 pont

ÜDV A KÁOSZBAN!



De régen vágytam már egy olyan játékra, mint az Aedis Eclipse! Egy olyan RPG-re, melyben minden lépésünknek jelentősége van, ahol megkell terveznünk a hadmozdulatainkat, mert elég egy rossz döntés, és végünk. Az **AE: Generation of Chaos** a stratégiai RPG-k számát gyarapítja PSP-n, és a hangsúly most az első szón, azaz a *stratégián* van. De kezdjük az elején!

Én már az intrón is behaltam, elképesztő stílusosan megrajzolt alakok tűnnek fel (le a kalappal a rajzoló előtt), nagyon kemény japán metálzene kíséretében. Nyilván aki nem szereti ezt a stílust nem fogja osztani a lelkesedésem, de nekem bejött, mivel remekül passzol a program képvilágához. Nagyszerű nyitás, nem beszélve arról, hogy egy-két zúzósabb dallam játék közben is hallható volt. Ezután jött a főmenü, gyorsan átállítottam a hangot japánra (Nippon Ichi kiadásnál ez alap), majd jött a New Game rész. Az elején még csak kettő, később azonban már három különböző sztori közül választhatunk. Az Aedis Eclipse világa ugyanis három különböző szintből áll, melyeket a hangzatos nevű Otherworld Tower nevű torony köt össze, szó szerint. Ebben a háromszintes világban a történetet mindenképpen a legalul fekvő Lower Worldben érdemes elkezdeni, mivel itt kapunk megfelelő tájékoztatást a harci rendszerről, mely tudást a másik két világban nehezebben lehetne megszerezni. A Lower Wolrd a föld alatt fekszik és több nagy birodalom osztozik rajta. A folytonos háborúk alatt egy technikailag fejlett civilizáció alakult ki, bár a mágia sem ismeretlen. Az egésznek olyan steampunkos jellege van, talán nem véletlen, hogy szürkés, sötét benyomást kelt. Ebben a világban egy Quinn nevű fiúcskával avatkozunk bele a birodalmak között dúló háborúba. A második világ a Surface World, mely a felszínen található. Ez egy kissé világosabb, barátságosabb árnyalatú, ám technikailag jóval fejletlenebb, nagyjából késő középkori, kora újkori szintű fantasy világot képzeljetek el. A harmadik világ, mely a legmagasabb szinten található a Divine World, mind közül talán a legérdekesebb. Ebben a világban ugyanis a Menny és a Pokol erői vívnak egymással háborút. Mi a Pokol királyának fiát, Atrapollust fogjuk irányitani és az angyalok legyőzése a cél! Persze a helyzet nem ilyen egyszerű, de ez maradjon titok, csak annyit jegyeznék meg, hogy rendkívül ötletes az alaphelyzet és jó a megvalósítás. A történet három szála persze majd találkozik, de addig még nagyon hosszú az út.

Itt említeném meg, hogy a game nem gyökerek nélküli, sőt az immár öt részt számláló Generation of Chaos sorozat tagja, melyek jórészt Japánban jöttek ki PS2-re. Az előző GoC játék PSP-re is megjelent, az Aedis Eclipse annak a folytatása, egyben a PS2-re 2005-ben kiadott ötödik rész remake-je. Ez azonban soha nem jött ki angol változatban, így nagyon örömteli, hogy végre piacra dobták. Főleg annak fényében, hogy a stuffnak nemcsak a története komplex, hanem bizony a harci rendszere is. Bár stratégiai RPG-ről beszéltem, mégsem hasonlítható a program a NIS más anyagaihoz, vagy akár a FF Tactics-hez. Egészen más irányt képvisel a játék. A terepek itt is négyzetekre vannak felosztva, de sokkal korlátozottabban mozoghatunk a körökre osztott rendszerben. A terepen különböző ikonokkal láthatjuk jelölve azokat a helyeket, ahova léphetünk. Minden egyes csatában a résztvevők rendelkeznek egy-egy főhadiszállással. Ez a központ, erre kell a legjobban ügyelnünk. Ha az ellenfél elfoglalja azonnal végünk, persze ez fordítva is igaz, ha mi szerezzük meg az ellenség bázisát. Érdemes tehát ott mindig tartani egy-egységet, ami védi a várunkat. Nagyon fontos, hogy a harcok nem úgy mennek, mint a szokásos SRPG-kben, tehát nem egy-egy emberükkel küzdhetünk, hanem egész csapatokkal. Ez azt jelenti, hogy mindegyik emberünk kapitányi rangban van, akikhez egy maroknyi katona tartozik.

Amikor harcra kerül a sor, egy új képernyőre kerülünk: az egyik oldalon az ellenfél és harcosai, a másikon pedig a mi csapatunk foglal helyet. Közvetlenül nem irányíthatjuk csapatunkat, de adhatunk nekik parancsokat, mint egy RTS-ben. Ezenfelül a csata kezdetén eldönthetjük, hogy milye módon szálljanak szembe az ellenséggel. Miután kiadtuk a parancsokat, a csapatok egymásnak rontanak és az erejüktől és a választott stratégiától függően harcolni kezdenek, mi pedig végignézhetjük a csatát, és szükség esetén egyéb utasításokat is adhatunk (támadások, gyógyítások). Sokat számít a terep, ezt vegyétek figyelembe! Túlerővel szemben érdemes bevenni magunkat valami jól védhető várba, mivel ilyenkor, ha ostrom alá vonnak, értékes tüzérségi támogatást kapunk a várból, nem beszélve arról, hogy könnyebben pótolhatjuk a veszteségeinket. Ez azért fordítva is igaz, az ostromokat érdemes körültekintően megtervezni, nehogy beletörjön a bicskánk! Nem csak a jobb harci potenciál miatt kell a terepen található várak és erődök közül minél többet ellenőrzésünk alá vonni, hanem mert a végén értékes arany és Exp pontokat kaphatunk értük. A táblák elfoglalásának segítségével építkezhetünk is, kórházakat, erődöket, egyéb stratégiailag jelentős támogató vagy épp az ellenfelet akadályozó építményt húzhatunk fel. A játék harci része tehát összetett, sokszor gondolkodásra késztet, de éppen ezért nagyon élvezetes tud lenni (tanulmányozzátok a tutorialt, mert itt most csak töredékét említettem meg a várható dolgoknak). Hibák persze akadnak. Kár például, hogy csatákban a mesterséges intelligencia nem áll mindig a helyzet magaslatán, katonáink sokszor csak bambán állnak ahelyett, hogy támadnának az utasítások ellenére.

A játék egy remek fejlesztési rendszert is kapott. Szinte mindent tuningolhatunk, vagy épp lecserélhetünk (pld. a kapitányok mellé új katonák állíthatóak), de ami a legjobb, hogy a parancsnokok új kasztokba sorolhatóak. Itt egy kicsit a FFT-re emlékeztet a játék, de ez egyáltalán nem baj. Érdemes sűrűn látogatni a shopokat, és persze arról sem feledkezhetünk meg, hogy eloszthatjuk a begyűjtött EXP pontokat. Érdemes is egy-egy bejárt helyszínt újra felkeresni és harcolni rajta, így gyorsabban fejlődhetünk értékes Exp-re és egyéb cuccokra is szert tehetünk.

A program grafikáját már az elején dicsértem. A csaták és a városok tetszetős 2D-sek, teljesen a helyén van minden, a zenéket meg már méltattam.

Véleményem szerint, ha egy nagyon összetett, sokszor gondolkodtató stratégiai RPG anyagot akarsz PSP-re, akkor a Aedis Eclipse-t nem szabad kihagynod! Kellemes játék remek harci rendszerrel és érdekes történettel. Ennél több pedig nem kell.

V. Miki









MARTIN BELESZÓL!

Ezt a programot értékeit vizsgálva tulajdonképpen akár a nagy aduász klasszikus, a Final Fantasy Tactics utódjának, esetleg kistestvérének is definiálhatjuk. A történet mondjuk nem annyira lebilincselő, a karakterek sem annyira erősek, a stratégiai, taktikai rész viszont komplexebb, összetettebb, nagyon erős az RTS vonal benne. Stílusában kiemelkedő darab, érdeklődőknek biztos, rajongóknak kötelező vétel!

AEDIS ECLIPSE: GENERATION OF CHAOS

NIS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos

✔ három különböző történet, jó a harc
X az mi-n lehetett volna még csiszolni

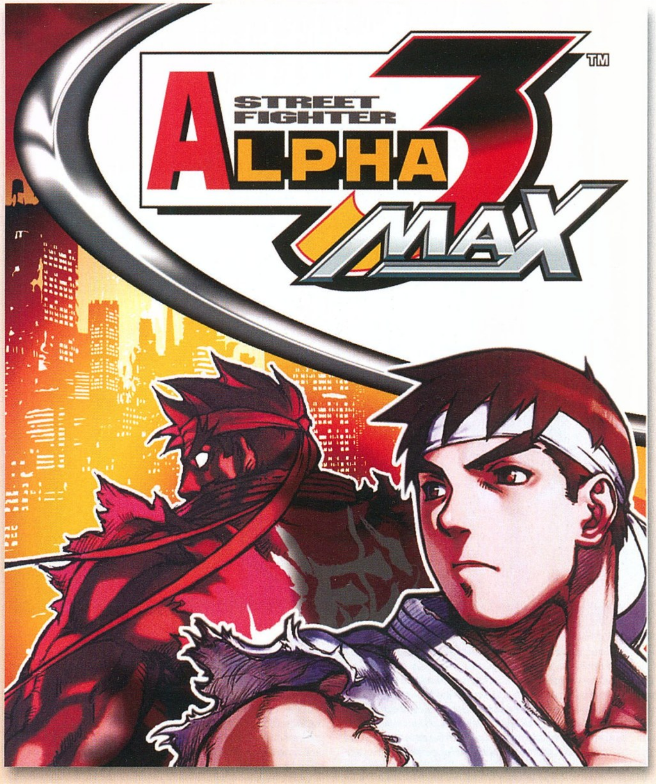
7.5 pont

SENKI SE PISLOGJON!









Óoh, azok a csodálatos játéktermi emlékek! Nyáridő, napsütés, vízpart, nyüzsgő játékterem, húszasok a markomban, izzadó tenyér, csatározások, mindenki a kedvenc szereplőjével. Órákig tudnám jártatni a számat, mennyire szerettük az eredeti Street Fighter 2 automatát, és mennyit ütöttük egymást aztán az otthoni verzióval. Ugorjuk át ezt a részt, hiszen úgyis valamennyien átéltük ezt az időszakot. Aki meg nem, annak itt a remek alkalom, hogy megismerje ezt a patinás sorozatot, de jobb ha felkészül, mert ilyen kihívásban valószínűleg régen volt már része.

AZ ALFA

Szóval ott tartottam, hogy az SF2 hosszú ideig volt az árkádok gyöngyszeme, egymaga feltalálva és kivirágoztatva egy stílust, ezek voltak a verekedős játékok. Aztán később a trendnek megfelelően az egész átült 3D-be, és lett a Street Fighter EX, amellyel évekkel később szintén egy játékteremben futottam össze. Szép volt, jó volt, mégis a Street Fighter valahogy az a sorozat, aminek soha nem sikerült igazán megvetnie a lábát három dimenzióban. Hogy ennek mi az oka, a kivételesen jó harcrendszer, esetleg maga a rajongótábor maradt rajta a 2D-s részeken, vagy egyszerűen csak nem bírta fölvenni a versenyt a különféle Tekkenekkel és SoulCaliburokkal, nem tudom. Bárhogy is volt, az Alpha mindig is a 2D-s vonalat vitte és viszi tovább. A Street Fighter Alpha 3 jó régen megjelent már mindenféle gépre, és PSP-re is kint van már egy ideje Japánban. Ennek ott az alcíme a Double Upper, amit itt Európában Maxként ismerünk.

Tulajdonképpen ha belegondolok, valóra vált az egyik álmom, Street Fighterről írhatok tesztet. Mégis nem tudom, hogy örüljek-e neki, vagy csóváljam a fejem, hogy egy 2D-s SF-fel kell 2007-ben is játszanom. Ez az egész dolog időtlen, de talán nem kéne annak lennie, ha a bunyós játékoknál azelőtt megszokott fejlődési ütem az utóbbi években is meglett volna. Na, ezek a gondolatok aztán egy csapásra távoztak, mikor lefáradva egyik délután nekiültem pusztán szórakozásból csépelni egy kicsit. Állati, jöttek oda többen is, zömmel nem-játékosok, hogy mivel nyomom, és érdekes módon csak egy embert zavart, hogy 2D-s. Valamit tud ez a Street Fighter!

A szereplőválasztó képernyőn láthatod, hogy tetemes mennyiségű, Bisonnal együtt 37 különböző karakterből válogathatsz, akiknek legtöbbjük régi SF-ekből verbuválódtak, de vannak „meghívott" szereplők, mint Cody és Guy a Final Fightból, illetve a PSP-verzióban négy plusz szereplő is helyet kapott; ha nem csalódom, őket is láthattuk már máshol.

A kezelés az SF-ben bevált alapokra épül: erős, közepes és gyenge ütés, illetve rúgás. Mindez a PSP gombjaira jól elosztva. Háromféle harcmodor közül kell választanunk már az elején: A-ism, X-ism, és V-ism. Az A-ism az alap, az Alphát jól ismerők számára: Level 3-as kombók, Air Block, Counter mozdulatok. Az X-ism az egyszerűbb forma az oldskool arcoknak, mindezen felsoroltak hiányoznak belőle. A V-ismben a saját egyéni kombóiddal, ún. Custom Combókkal operálsz, ezek lényegesen többet sebeznek, mint a normál támadásaid.

A játéktéren alul látod a Super csíkot, ami alapból fel van töltve, ezt használod el a Super Move-ok végrehajtása közben. Ez egy mindenkinek a saját speciális támadásaira épülő mozdulatsor, és úgy néz ki, mintha szereplőink sokszorozódnának. Ha így végzel ki valakit, azt külön értékeli is a gép, ilyenkor az egész képernyő berobban, ha jól emlékszem ez a SSF2 Turbóban jelent meg először. Super Combokból van Level 1 és Level 3 is, ez utóbbi nyilván halálosabb, ellenben teljesen lenullázza a Super csíkunkat, mellékesen ez az ami csak A-ism módban elérhető. Felül az életerőcsík alatt található a Guard Meter, ez azért van, hogy ne tudjál örökké csak védekezni, mivel minden egyes kivédett szituációnál megy le belőle egy kicsi. Túl sok gond mégse lesz vele, minekután ez a csík harc közben végig folyamatosan töltődik.

Mivel az Arcade mód egyből a mélyvízbe dob, érdemes először a World Tourt választani. Ez a progi „szerepjátékos" módja, fejleszthető és megszerezhető képességekkel, no meg változatos harchelyzetekkel (egyszerre többen jönnek rád, csak Super Combókkal tudod megsebezni az ellenfelet, stb.). Nekem ezt két-három óra alatt sikerült végigvinni (igaz, Kennel), vagyis a szavatossághoz sokat nem tesz hozzá, de azért kiváló móka, és sok hasznos fogást elsajátíthatsz itt. Ezen kívül még tonnányi menüpont és játékmód lelhető fel a gámában: van Survival, Dramatic Battle (2 az 1 ellen), és külön érdekesség a VS 100 Kumite, ahol azt számolja, hogy 100-ból hány ellenfelet tudsz leverni. Hajrá!

HARDCORE

A játéknak elég hardcore a nehézségi szintje, de ez csak természetes egy ilyen sorozat esetében, mellyel mára szinte kizárólag csak a rajongói játszanak. Ryu és Ken most is átkozottul erősek, én már sokszor majdnem (Martin, most fordulj el) a sarokba hajítottam a gépet, annyira idegesítő ellenük játszani. Velük lenni viszont kimondottan kellemes, főleg miután az összes Super Combó-juk egyből bejött. A főellenfél persze ezúttal is Bison, a helyszín pedig nagyon drámai, az SF anime Ryu-Sagat párharc kezdőjelenetét juttatta eszembe.

A játszhatóság némi magyarázatra szorul. Maga a gameplay és a harcrendszer tökéletes, ahogy az egy SF-játéktól elvárható, csakhogy mindez nem a PSP gamepadjára termett: bele kell szokni. Ezért „csak" jó az értékelés. Minden egyéb tekintetben jól teljesít, igazi komplex verekedős program a SFA 3 Max. ÜSS!

Kobe a.k.a. Bixbite

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom meséltem-e már azt az ősrégi sztorit, amikor jó tizenvalahány évvel ezelőtt nyomtuk a haverokkal MegaDrive-on a Street Fighter 2 Turbo-t, de majdnem napi szinten. Általában mindenkinek két embere volt, de mindenkinek másik kettő. Voltak az alapfigurák: Gabibának Bison, nekem Ken, Tominak Guile, ez volt az alapfelállás, és amikor valaki „szemét volt", és mást választott (mondjuk Tomi behozta Zangiefet), akkor jöttek az „Oké köcsög, akkor én hozom Blankát" beszólások, aminek végtelen „áramozás" lett a vége a zöld ősemberrel, vagy villámpofon Hondával, ez meg rendszerint abba torkollott, hogy elkezdődött a földön fekvő ember alázása (ami egyébként tiltott volt), aztán a kontroller csapkodás, ágyról felugrálás…

SF ALPHA 3 MAX

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

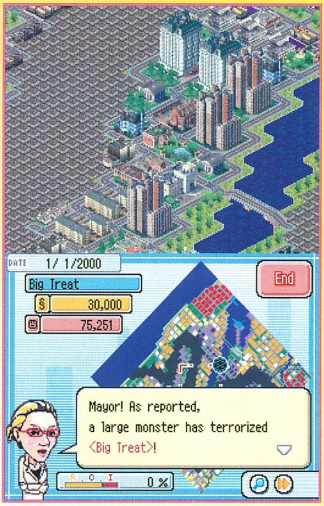
1 - 2 játékos, wifi

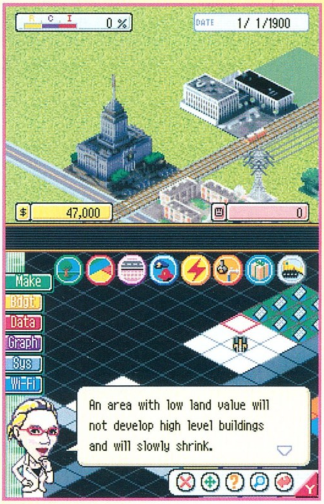
✔ egy nagyszerű játék tökéletes konverziója
X nincs online multi

8 pont

ELŐRE AZ ÖTÖS METRÓÉRT







Habár az Electronic Arts és Will Wright neve napjainkra már menthetetlenül összeolvadt a The Sims sorozat százezer folytatásával, kiegészítőjével és soha ki nem apadni látszó utánpótlásával, a kilencvenes évek elején volt egy játék, mely körül legalább ekkora felhajtás volt, sőt, talán még nagyobb is. Az 1989-es **Sim City** nem csak a jövőbeni komoly irányvonalat követő és a mikromenedzsmentre erőteljesen építkező stratégiai játékok műfaját teremtette meg, de egyben hírnevet szerzett az ekkoriban még nevesített alkotójának, Wright uraságnak. Volt is miért, a Sim City legalább akkora alapvetés, mint a minden 286-osra alapjáraton feltuszkolt Prince of Persia – ha apu vagy anyu a hivatalban gépet tartott, akkor a kávészünetben garantáltan a képzeletbeli megalopolisz áramellátási gondjainak megoldásával babrált. Aztán a munka után, meg otthon is, meg körülbelül fejben bárhol és bármikor. A Sim City piszkosul addiktív játék volt, hasonlóan a folytatásához, aztán pikk-pakk eltűnt és a feledés homályába merült közép gyenge harmadik epizódját követően, hogy aztán a szintén nem túl rózsás és még mindig elsősorban PC-t megcélzó negyedik felvonás után hordozható, konzolra szabott formában térjen vissza.

KONVERGENCIA PROGRAM

Konvergencia program nincs, van viszont jó öreg Sim City-s játékmenet, de álljunk meg egy szóra – mi a szösz is az a Sim City? No kérem, az SC Demszky-szimulátor. Na jó nem egészen, mert itt nem rombolni kell hanem építkezni, nagyot, sokat, drágán, vért izzadva a semmiből. Adott egy szabadon kiválasztható földterület, az annak a paramétereihez igazított és a nehézségi szintet szimbolizáló büdzsé, valamint a nagy feladat, a puszta közepén megteremteni a később New Yorkot vagy hasonló méretű hatalmas és modern nagyvárost.

Az eszközök tárháza roppant széles, de előbb nem árt megismerkedni az alapokkal – a tutorial ebben nagy segítséget nyújt, mert ugyan a maga negyvenöt percével igencsak hosszú darab, de legalább hasznos, minden információt elmond, segítséget nyújt a kezdéshez plusz tippeket is ad, hogy mi legyen az első lépés.

MARTIN BELESZÓL!

Állnak már az oszlopok, itt a villanyáram, a népé a hatalom, a népé az állam! Aztán jön Godzilla és DIRR rendbe rakja a virágzó metropoliszt... Közben eszembe jutott, hogy minden polgármesterjelölttel Sim City-t kéne játszatni a választások előtt, hogy kiderüljön, elég rátermett-e a posztra, vagy csak jó hátszele van. Bázz, mekkora lángész vagyok!

AZ ELSŐ LÉPÉS

Legyen mondjuk az energiatermelő épület felhúzása, mert áram nélkül nem gurul a szekér. Mivel az huszadik század első esztendejében kezdődik alapjáraton a hercehurca, ezért nem túl nagy a választék, bár itt már tetten érhető az SC egyik legnagyobb hibája, amit úgy hívnak: anakronizmus. Mi az az anakronizmus? Például a „Vissza a jövőben" az almanach, ami visszatéved a huszadik századba. Vagyis abba az időkeretbe nem illő dolog – ez itt például az 1900-ban szemrevételezhető kétsávos csontaszfalt útszakasz, a felső képernyő alján futó hírsávban elejtett utalások a mobiltelefon okozta problémára, vagy az épületek tetején lévő parabola.

Sebaj, lenyeljük, mert az SC megérdemli. Ha megvan az áram, jöhet a vízellátás, majd az első lakóházak felhúzása. Az SC három jól elkülöníthető csoportra osztja az alapvető városrészeket – egyrészt ki kell elégíteni a lakók igényét, másrészt fel kell húzni kereskedelmi negyedet, harmadrészt pedig helyet kell szorítani az ipari komplexumoknak is. Hogyan lehet kielégíteni a lakók igényét? Első körben mondjuk házzal, mert fedél nélkül nem túl mókásak a mindennapok, ha még kannás bor sincs. Az SC szerencsére nem süllyed le az RTS-ek világába, itt nem kell egyenként kalyibákat hajigálni a térképre, hanem negyedeket kell felhúzni, mégpedig az előbb taglalt három kategóriában. Hogy a dolgot bonyolítsuk, a három kategória három fokozatban érhető el. Példa: kezdetben érdemes alacsony intenzitású lakónegyedeket építeni, hogy lassan áramoljon be a populáció, de ha már van remek ipari negyed, lehet nagy léptékben, vagyis hatalmas népességnövekedésben gondolkozni, ekkor kerül képbe az új fokozat, a közepes lakónegyed, majd a harmadik, a sűrű lakónegyed. Miért is jó ez? Mert valóságos demográfiai robbanással áramol be a nép letelepedés céljából a városba, azért. A lakosok pedig adóznak, vagyis dől a kasszába a pénz, mindenki boldog, legalábbis a legjobb esetben. Ha a lakók nem boldogok akkor ott van baj, például rossz a közbiztonság (tessék rendőrséget építeni!), nem lehet hol elkölteni a suskát (tessék kijelölni területet a kereskedelemnek!), vagy magas az adó – tessék adót csökkenteni.

A trükk úgy terjeszkedni, hogy közben dől a bevétel, nem apad el a számláról a pénz, kielégül minden igény. Az SC uszkve végtelen szavatossággal rendelkezik, mert egyetlen város sem hasonlít a másikra a növekedést tekintve. Ez pedig nagyon-nagyon jó, mert így egyetlen a stratégia mint stílus iránt érdeklődő játékos sem marad garantált szórakozás nélkül. A Sim City pedig színtiszta szórakozás, ahol még az adózás meg a természeti katasztrófa is vicces és nem mellesleg látványos dolog. De azért tessék vigyázni, ha Godzilla meglátogatja az álomvárost, mert ugye a moziban is oda ül a gorilla, ahová neki éppen jólesik.

W

SIM CITY DS

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, wifi

✔ klasszikus sim city modern köntösben
X az elején kissé kaotikus

9 pont

MARCO POLO KICSIBEN





Balra a tézis, itt pedig az antitézis – ha a Sim City volt az a játék, mely madártávlatból szemlélte a dolgokat jóval nagyobb méretekben gondolkodva, akkor az Anno 1701 ennek pontosan az ellentéte, ahol a legapróbb szög beverése is a dicső felfedező és kormányzó feladata.

Végre valahára a DS megjelenése óta áhítozott RTS termés beért: a stílusért kiáltó érintőképernyőt még sosem volt ilyen jó érzés a stylus-szal birizgálni. Ott volt nemrégiben a Theme Park, ahol a vurstlitulajok nehéz és viszontagságos élete éledt fel, ráadásul a várakozásokkal szemben nem lebutított változat, hanem a PC-s klasszikus teljes értékű átiratként – körülbelül az **Anno 1701** is hasonló cipőben jár, de mégis rendelkezik annyi eredetiséggel és újdonsággal, hogy ne tűnjön kelletlenül átpakolt rókabőrnek.

CIVILIZÁCIÓ

Ha leginkább hasonlítani kéne valamihez az Anno-t, nos, az mindenképp a Civilization lenne. Legalábbis részben, ténylegès hasonlóságot inkább a szintén Sid Meier jegyezte és hasonlóan zseniális hangulattal bíró Colonizationnal mutat fel. Mi is a feladat? Nagyon egyszerű, szépen áthajózni az Új Világba, a messzi Amerikába, aztán a semmi közepén felhúzni egy az 1700-as évek mércéjével mérve modern közösséget.

Az első lépés a partraszállást követően mindenképp a piactérként funkcionáló kikötő felhúzása, onnantól viszont szabad a pálya – csak épp nincs mivel gazdálkodni. Első körben ajánlott fedelet húzni a hű alattvalók feje fölé, majd ha ez megvan, jöhetnek az olyan részletkérdések, mint a szükségletek kielégítése, abban pedig mindenki biztos lehet, hogy az Új világban minden ember első dolga az, hogy sírjon valamiért: élelemért, ruháért, virágmintás nyalókáért, lényegében mindenért, ami pont nincs a szigeten. Vagy ott van, csak előtte ki kéne termelni. A metódus nagyon egyszerű és logikus, fát favágókkal, követ kőfejtőkkel, ruhát pedig birkatenyésztőkkel lehet előállítani. Az Anno egész pontosan öt fontos nyersanyagot / csoportot ismer: a felső képernyőn folyamatosan nyomon követhető a kincstárban lévő aranytallérok száma, a rendelkezésre álló fa, kő és fém mennyisége, valamint a populáció.

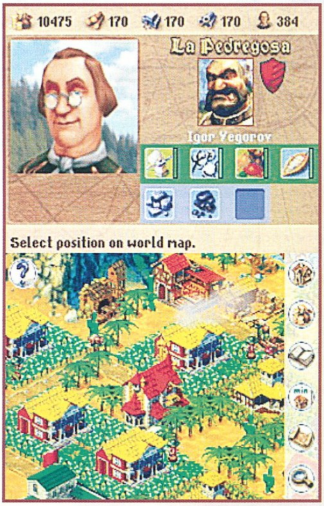
No persze szimpla nyersanyagból nem lesz önmagában gépágyús léginaszád, előbb azt fel kell dolgozni, ekkor pedig teljes mellszélességgel feltárja bájait a gazdasági modell ami összetett, nagyon, pont annyira, mint maga a játék: az Anno keményvonalas stratégia, gyakorlatilag öt különböző dologra kell figyelni egyazon percben, éppen ezért kezdetben boldogulni nehéz, de nem vészes – a remekül összerakott tutorial bevezet az alapokba, a menüpontokat egyenként, nem egymásra dobálva varázsolja elő, de mindent összevetve azért az első pár óra a kizárólag a stylus-t használó ikonrendszer funkcióinak kitalálásával fog telni. Funkciókból pedig sok van, mert a felhúzható épületek száma durván a három, de inkább a négy tucatot súrolja.

De sebaj, idővel szépen felépül a közösség, minden megvan ami kell, beindul a kereskedés az anyaországgal, megkezdődhet a környező területek felfedezése, az indiánok megismerése, aztán pedig beüt a baj – jön az ellenség. Bizony-bizony, az Anno nagyon okosan bedobja az aduászt. Ki támadhat? Természetesen a grogimádó, nőket erőszakoló és néhanapján egyes filmekben élőholttá változó kalózok, akik két kézzel ugranának rá a gazdag kikötőváros minden jóságára. Aggódni nem kell, elég csak sereget építeni, katonai épületeket felhúzni, aztán pedig védekezni és támadni.

Ez persze csak a felszín, az Anno 1701 nem csak addiktív, de rendkívül tartalmas is, a böszme nagy kampányon felül gyakorlatilag végtelen szavatosságot nyújtó skirmish móddal is rendelkezik, ami nagyon jó. Nagyon-nagyon jó, hisz a játék maga piszkosul szórakoztató és még jól is néz ki: színes-szagos, minden a helyén, ahogy az kell. Hibaként maximum csak a rögzített izometrikus nézet róható fel, mely ugyan lehetőséget ad a zoomolásra, de a nézet forgatására már nem, ez pedig néha – különösen a nagyobb városok esetében – kisebb problémát jelent, de túlélhető.

Meg is éri túlélni, az Anno 1701 az idei év egyik legnagyobb meglepetése, váratlanul tűnt fel, váratlanul toppant be és váratlanul kápráztat el. Összetettsége nem negatívum, hanem erény, ha magával ragad akkor garantáltan nem ereszt el hetekre vagy akár hónapokra: felfedezőnek lenni nehéz, de nem lehetetlen feladat – az elkerülhetetlen addikciót levedleni, na az a lehetetlen!

W



MARTIN BELESZÓL!

Partra szálltam, aztán összkomfortos kunyhót építettem. Ezután jött a szükségletek kielégítése! A magammal cipelt fehérnépek banánt és narancsot gyűjtöttek a dzsungelben, és pálmalevéllel legyezték a hátam, miközben én sügért fogtam a parton. A bátrabbak megbarátkoztak a helyi csinos nőnemű bennszülöttekkel, akik odaköltöztek hozzám. Így éltünk, szeretetben és békességben, amíg egy napon aztán jöttek a kalózok, és minden fehérnépet megerőszakoltak. Rájöttem, inkább kalóz leszek. Talán még egy Jack Sparrow is válhat belőlem…?

ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

DISNEY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-4 wifi)

✔ rendkívül tartalmas, összetett rts
X rögzített nézet

8.5 pont



CSEVEGŐ 2007 JÚLIUS-AUGUSZTUS – ÍRJATOK! HÁT ÍRTATOK.

„Ej, ráérünk arra még!" – mondta sokáig Pató Pál úr (Petőfi Sándor tolmácsolásában, 1847-ben, állítólag ez hazánkban a nagy egyezményes jelszó, szerintem van benne igazság, tudott valamit ez a Sándor), aztán eccer' csak eljutottunk odáig, hogy már nem értünk rá tovább, mert a Csevegő elkezdett büdösödni. Nem a szája, nem is a lába – a feje.
Kértem, hogy írjatok, hogy mindenki írjon. Hát írtatok. Azért ha baj van, szerencsére össze tudjátok kapkodni magatokat. Jók vagytok, na – valahogy így képzelem én el a Csevegőt, ilyen levelekkel. Martin

106 hónapja olvasom a Csevegőt.
Kicsit meguntam... Mint egy szeretőt...
Legendás volt, mint egy-egy cikk.
Szerepelni dicsőség volt, ma már sikk...
Egyszer enyém volt a Hónap levele...
Vivi babát is nyertem vele.
Emlékszem, toporzékoltam,
Igen, kisgyerek voltam...
Tudtam önfeledten nevetni,
A Csevegőt önmagáért szeretni.
Most csak átfutom, szemem elsiklik,
Más a világ, mások a mai csitrik...
Ma már megoldás a fórum,
Mint az alkesznak a jó rum.
De az én szám epelevet iddogál,
Martin pedig innovál.
S hála, újra élet költözött a szóba, s ez csak Nekik köszönhető,
Gyengesége fölé kerekedett újra az őserő!
Újra vidámsággal és élettel töltötte el szívem,
Újra táncot jártak a szavak és visszajött a színem.
De...
Ez csak pillanatnyi állapot.
Megint takarékra álltatok.
Lassan nem lesz más csak emlék,
Kedves képeket hozó vendég.
Az én versem pedig, lehet hogy egy véset:
Egy sírkőre...melyet a Csevegőnek vések.
roli
(Kapsz tőlem olyat barátom, hogy egyrészről két hétig a kilincs mellé nyúlkálsz majd, másrészről neked kell majd zenés-táncos temetést rendezni. Nem sirátodalt kértem, meg nem is fejfát kedves kő(es rím)faragó barátom, hanem infúziót a Csevegőnek. Ezért a levélért vudu babát nyertél. Érzel már valamit...? Martin)

Szerintem a fórum miatt lett ilyen silány a csevegő, most már mindent megtudunk itt, a FORUMON, „hát akkor minek írjunk a csevegőbe?!" mikor még nem volt ennyire elterjedve az internet, itt tudtuk meg kérdéseinkre a válaszokat, de ma már szinte mindenki szörföl a neten, meg tud mindent ott! Meg poénosabb is volt, mikor vitatkoztatok, vagy valami frappáns választ írtatok a kérdéseinkre, majd beszartam a nevetéstől! Szerintem vissza kéne térni a szabad téma választásra, sokkal kreatívabbak lennénk! Remélem nem fog megszűnni a csevegő, mert az egyik kedvenc rovatom volt! **R.Baggio**
(Holnap meghekkelem az interneted Neo, úgyhogy ne csodálkozz, ha ez volt az utolsó emailed. Ja, és remélem elég pornófilmet töltöttél már le, mert egyúttal annak is vége. Mostantól használj old shool szexmagazinokat. Sokkal feelingesebbek... Martin)

Megmondom őszintén eleinte nem nagyon érdekelt a csevegő. De azóta megváltoztak a dolgok. Megszerettem a csevegőt. Jó volt más emberek „leveleit" olvasni a magazin hasábjain. Igaz ma már sokkal könnyebb megoldás feljönni a fórumra és ott csevegni. Akinek van internet hozzáférése az meg is teszi, és valljuk be, ma már szinte mindenkinek van! Ha valami hát ez okozhatja a csevegő vesztét. Vagy a csevi témája. Mert van olyan, hogy nincs kedvem/nem igazán tudok hozzászólni az adott témához. Remélem nem ez az utolsó levél, amit a csevibe küldhetek és, hogy orvosolni tudjátok a problémát. Üdvözlettel: **Lapi Ul.**:
(Megengedem, hogy legalább még egy levelet küldj majd a Csevegőbe. Szeptemberig van időd gondolkodni. Ja, addig nem is fórumozhatsz – figyelni foglak, ne is próbálj csalni! Martin)

Szia Martin. Kérted, hogy mindenki nyilvánítson véleményt a csevegőről, azért én is megteszem. Szerintem nagyon jó dolog. Én ugye, mint nagy Nintendo fan, az újságban csak a Nintendo cikkek érdekelnek, és ha ugye ilyen nincs vagy van, de abból is olyan hogy nem érdekel, akkor mindig a csevegőt olvasgatom, ugyanis érdekel mások véleménye (főleg a Nintendoról), meg ugye találkozni lehet érdekes, esetleg sírvaröhögős beszólással is, még azokon is elmosolyodok, ha valaki leírja hogy már hét levelet küldött de egyiket se raktátok be :) Meg ugye vannak azok a sablonos kakák, hogy nélkületek nem tudok élni, meg hogy satöbbi. De amúgy tényleg nagyon okos dolog volt az újság végére ilyet csinálni, ha este nem tudok elaludni és nincs kedvem játszani, mindig a csevit olvasom :) üdv: **Krisi**
(Miért van az, hogy a nindedó fanok soha nem olvasnak el semmit, csak a nindedó teszteket? Lehet, hogy olyan Csevegőt kéne csinálni, amibe egyik hónapban mondjuk csak nindedó szamurájok írhatnak...? Hopp, ez nem is rossz ötlet! Készüljetek N rajongók! Martin)

A Csevegő... Amikor 2002 elején elkezdtem venni a Konzolt, az AKTuális után mindig ezt a két oldalt olvastam el először. Rengeteg információ volt a kérdésekben és a válaszokban, rengeteget tudtam nevetni, és egy fanboy-i kirohanáson még fel is háborodtam egyszer-egyszer („Eaz igzbogz nem is lenni konzol a nintendó meg csak hatéveseknek csinál játékot"). Így teltek-múltak a hónapok. Aztán jött Radeon, amely időszak alatt a Csevegő fénykorát élte (2002-től veszem a lapot, még mielőtt valaki lehurrogna, hogy még az azelőtti idők voltak a jók). Aztán filmszakadás: 2004 februárjától kezdve pontosan egy évig nem vásároltam meg a Konzolt (okait ne most firtassuk, utólag pótoltam a számokat). Az első szám, amit újra megvettem, a fekete-fehér oldalas Csevegős volt. A szám is, meg az a két oldal a végén is olyan jó lett, hogy ismét rászoktam a vételre. Ettől kezdve viszont sokkal laposabbnak éreztem a Csevegőket, mint régen. Unalmas, semmitmondó témáról író emberek jöttek (Életem első konzolja a PS1 volt és ezt meg ezt meg ezt meg ezt vettem / másoltam rá), és a válaszok se ütöttek annyira, mint régen. Nem én voltam az egyetlen, aki észrevette ezt a minőségi romlást, nem véletlen maradt ki egy számból a Csevi, és alakult át a következőben. A tematikus Csevegők olyanok voltak, mint a fórumok, mínusz a reakciókat egymás hozzászólásaira. Még én is írtam egyszer ebben az időben. Aztán a fórum is egyre jobb, szebb, teljesebb lett, és (nálam) háttérbe szorította a levelező rovatot. Újabban csak bele-belenézegetek, nem olvasom végig, mint régen. Volt egy szavazós kérdés az 576konzol.hu-n, ami az emberek Csevegőről alkotott véleményét firtatta. Tartom magam ahhoz, amire akkor is tettem a voksom: Felesleges a levelezési rovat 2007-ben. **Link**
(A te újságodban ezentúl nem lesz benne a Csevegő két oldala. Egy esetleges műszaki hiba esetén, ha mégis belekerül, azonnal tépd ki, és küldd vissza. Martin)

Kedves 576 Gárda! A levrov kérdésére válaszolva: csupa jókat. Remélem nem bombáznak Titeket számos „Egy Csevi mind felett" levéllel, hiszen mióta Randal bebizonyította a Shop Stop kettőben, hogy csak egy trilógia létezik, a gyűrűsöknek leáldozott. (Természetesen felül kell kerekedni a film szókimondóságán, hogy eljussunk a film azon pontjáig.) Kétségtelen, az újság vásárlása után a gondolatébresztő és a retro történelem mellett bizonyára az utolsó oldalak kapják a legtöbb figyelmemet. S miért? Mert mindig új, hála a tematikus (kérdéses) szerkesztésnek, no meg a rovatvezetők havi megújulásának. (Big Gay Alt vajon ki fogja váltani?) Mert süt róla az a valami, ami sajnos a legtöbb magyar újságban nincs meg. Mert néha szókimondó, néha melankolikus, néha tanulságos és néha kacagtató. Ritkán fordul elő (talán pont a kérdések miatt), hogy olyan emberek szólalnak meg, akik tényleg tudnak mesélni az életről, arról a létről amit sokat nem fognak megtapasztalni a tehetős szülőknek és biztos háttérnek „köszönhetően". Mert Tőlük lehet tanulni. Személy szerint talán még élesebb témákat is nyugodtan megválaszolhattok, a vitáknak lehetne helye, de természetesen nem (azt a Tőlünk - Magyarországon? - megszokott) vak és magába forduló módon. Talán ezzel is hozzájárulhatnánk ahhoz, hogy a külföldi „fun facts" (vicces érdekességek) oldalakon nem úgy emlékezzenek ránk, mint a „legtöbb öngyilkosság egy országban" ötödik helyezettjére. No, de elég a hipokrata megjegyzésekből, hiszen még mindig a gép előtt ülök. ^^ Legyen egy jó nyaratok! **Kobest**
(Leveled sem szókimondó, sem melankolikus, sem tanulságos, sem kacagtató nem volt. Most szépen térdelj a sarokba kukoricára és rakj össze egy olyan levelet szeptemberre, ami a négy kategória valamelyikébe besorolható. Rád bízom, te választasz. Ha nem sikerül, kiküldöm hozzád a Dzson kommandót, akik elkobozzák a játékaidat, és még az is lehet, hogy más csúnya dolgokat is művelnek majd veled. Deal? Martin)

Én imádom a csevegőt. Általában ezt olvasom el először és bármilyen témában írtak az emberek mindig jót, mosolyogtam a levelek nagy részén. Én ritkán írok a csevegőben, de most mindenképpen írok, nehogy megszűnjön ez a remek kis két oldalas lazítás. =D U.I. Kellemes pihenést az egész stábnak ebben az 1 hónapba! **Livingbox**
(Előrébb nem lettünk a leveleddel testvér, de a kötelező karakterszám pont kijött vele. Látod, néha a kicsi is sokat számít! Lazulj te is. Martin)

Szióka Timi vagyok! Először írok nektek a csevegőbe pedig már három éve jár AZ újság! Szerintem a csevegő tök király de néha elég punnyadtra sikerül! Dobjátok fel valami jó témával! Adjátok már meg a Project Zero 3 végigjátszását mert tökre elakadtam! Köszi **vikk2**
(Kezdésnek jó téma lenne például Timikém, drágám, ha szeptemberben küldenél magadról egy képet. Annyi rajongód lenne hirtelen, hogy elájulnál. Egyrészt az egódnak is jót tenne, másrészt mi, fiúk is örömködhetnénk. Jöjjön tehát a kép, cserébe küldök majd PZ3 végigjátszást. Martin)

Szegasz Martin! Csevegő... A csevegő olyan a Konzolban, mint anime a tv műsorokban, tenger gyümölcsei az étlapon, Zelda a konzoljátékok között és Ultima a PC játékok között... Kihagyhatatlan kult dolog ami ha néha rosszul sikerül is örülünk neki és nagyon várjuk a következőt. Csillag a sötét égbolton, máglya a fagyos éjszakában. Azt szeretem a legjobban amikor vicces a levél és/vagy válasz meg amikor egy-egy játék játékmenetéről folyik elmélyült beszélgetés. Talán még emlékszel az „olajstation"-ra ami praktikusan „benzinkút"... **CastChaos**, Eger
(Nem kéne ezeket a régi „olajos" ügyeket felemlegetni haver, főleg mostanában. Nehogy aztán szeptemberben már hidegen csücsüljünk, mert akkor fújhatjuk a Csevegőt is, emg a Konzolt is, úgy en bloc. Martin)

Helló 576 team és mindenki! Lássuk csak a véleményemet: a csevegő kifejezetten jó ötlet, hogy van, (néha vicces:), vagyis jó volt régen, amikor nem volt havi téma megadva, hanem mindig mindenki leírhatta a szigorú magánvéleményét, pl. a 98-as, 99-es, 00-ás számok csevegőibe csak úgy tódulta be a jobbnál-jobb vélemények, értsd/tek: dicséret, lehúzás, humor, gúny, valamint az egekig való magasztalás, amit soha nem nagyon csipáztam, mert jó a konzol, meg szép, meg szeretem/jük is, de azért vannak negatívumai ys. Most az utóbbi 1-2 évben a témák megadásával elvesztette a Konzol csevegője régi varázsát, no persze ne essünk át egyből a paci túlsó felére, még mindig jókat szoktam derülni az elmés, ám mégis értelmes hozzászólásokon. Ja és nehogy megkurtítsátok a csevegőt,jó?? - legyetek szívese- ne!!! Ha megkérhetlek benneteket 576 stáb, a jövőben szabad témaválasztás lehessen, de én a konzolt így is(apróbb hibáival) mindig szeretni fogom, na pá! **Lamaur**
(Te lámaúr az 576 Online kedvence vagy – meg az enyém is –, remélem ezentúl a Csevegő sztárjává is kinövöd magad. Akár még egy második GyéZé is lehet belőled, az pedig nem kis dolog! Martin)

Ahoy! Csevegő. A lap megjelenése óta az egyik legpermanensebb és legstabilabb rovat. Olykor érdeklődéssel, máskor virulva olvastam az iromanyokat, di összességében nagyon tetszett a rovat, akkoriban szinte ez volt az egyetlen mód arra, hogy az olvasók érintkezhessenek a tesztelőkkel. Különösen tetszett, hogy amíg más, hasonló témával foglalkozó magazinban az anyázás és a pubertások kitörései voltak olvashatók, addig itt a poénos szerkesztő hozzászólások és az érettebb írások vitték a rovatot egyre előbbre. Aztán az internet rohamos térnyelésével létrejött az online 576 közösség, ami szintén mérföldkőnek számított a lap életében. Ennek azonban volt egy észrevehető vonatkozása a lap tartalmát illetően: a csevegő egyre unalmasabb és silányabb lett. Erről nem az aktuális szerkesztők tehetnek, egyszerűen arról van szó, hogy az online közösség - akik eddig a csevegő tartópillérei voltak – a fórumon beszélték meg a lapot érintő észrevételeiket, így a csevegőbe többnyire már csak „kiizzadt", erőltetett levelek kerültek. Ezután jött az ötlet, hogy ha adnánk egy témát az embereknek, akkor talán koncentráltabban tudnák kifejteni a véleményüket. Ez egy darabig

működött is, aztán kifogytak az ötletes topikokból így ismét csak többségében unalmas levelek érkeztek a ládába. Az 576 fórum sikerének köszönhetően még kevesebb levél érkezett, még inkább megcsappant a csevegő iránti érdeklődés. Az enyém is. Számomra a csevi már inkább csak kellemes emlék, és annak is kell maradnia. Elérkezettnek látom hát az időt a váltásra: tegyetek a lapban inkább plusz két oldal retro-képet, netán régi játékok részletes bemutatását, making-of leírását, mert az ilyen dolgokra szerintem vevő lenne az érett 576 közönség. **Squall Lionheart**

(Öööö, már ne is haragudj, de a tesztelők közül ki volt az, akivel te „érintkeztél”? Neveket akarok! Ha erről még kép is van, azt szívesen betenném a következő számba, rendesen bepixelesítve, mint a japán erotikus témájú képeken, hogy meglegyen a retro-feeling. Martin

Nincsenek ötletek, hülyébbek a levélírók? ugyan már, egy evolúciós visszafejlődés ment volna végbe pár év alatt és a tudósok sem figyeltek fel rá, csak e rovat olvasói? nagyszabású tanulmányozásra adtam a fejem, előkotortam (illetve mindig is elöl voltak) a régi Konzolokat, találomra kiválasztottam egyet, ami a 2003 júniusi szám volt (a 90-es évek végétől túl nagy falat lett volna), és gondótam: én ettől mostanáig végigrágom az összes tsevit, hátha olyan mágikusan szembetűnő lesz a folyamatos változás, hogy azt nevén tudom nevezni, és mindenki okosabb lesz ezáltal. nem jött össze, 4 szám után feladtam, részben a 2005-ös mélypont fenyegető közeledése miatt (isten mentsen a pokémonoktól és svájcinégertől), és mert tudtam hogy úgysem fogok semmi érdemlegesre rájönni, és mert nekem sose kellett több havonta két lapnál, még a Kicsirados időkben sem. így tehát elloptam ezzel a szófosó levéllel egy nagyobb szeletet (vagy nem) e monumentálisnak ígérkező csevegőből, de a fejemet rá hogy nem lesz itt senki aki megvilágosodást kelt mindenkiben vagy akár csak többet nyújt mint most én, ha mégis akkor örömmel áldozom fel magam. Kovács Lajos

(Lajos, irományod ékes példa az általad emlegetett evolúciós visszafejlődésre. El is teszem okulásul, az utókornak. Nyertél is egy gyönyörű Pokemont vele, a neve Csöcsimon – hova küldhetem? Martin)

Nos, a Csevegő azért jó (többek között), mert az ember nyomtatásba küldheti gondolatait, azért az mégsem semmi. Aztán ha már ebben gondolkodik, azért csak-csak összeszedi eszméit, meg próbál valami épkézláb stílusban fogalmazni, hiszen mégiscsak felelősséget kell vállalnia valamilyen szinten mondandójáért. Persze lehet poénkodni is, ahogy jólesik, csak felesleges szájtépés ne legyen belőle. Meg be is lehet szólni, max. számítson kritikára :) De azt is lehet írni, hogy „Apu, most lebuktál, te is olvasod az újságot, ezek szerint túljutottál a felnőtt-magazinokon, amik fölötte voltak az ágy alatt, hogy szégyellnéd magad, haha!”. Szóval a Csevegő csatorna a publikálás irányába. És ez jó. **GeeFunk**

(Te, ha már úgyis túljutottál azokon a bizonyos magazinokon, lennél olyan kedves, és elküldenéd őket a szerkesztőség címére? Mint a fenti példa is mutatja, lennének itt páran, akiknél új otthonra lelnének... és én is megtartanék párat. Martin)

Szegasztok! Én azt gondolom a Csevegőről amit az egész mai videojátékpiacról: nem a régi, nagyon nem a régi. Sajnos. Számomra a Csevegő aranykora a PC-konzol háború korszaka volt, amikor is a két tábor szétanyázta, szétfikázta egymást az újság hasábjain. Az valami kegyetlen királyság volt! Öröm volt olvasni... :-) A mai Csevegőkből hiányzik valami, amiről nem az olvasók és nem is az újság készítői tehetnek, hanem ez a felgyorsult, felhígult, pénzhajhász mocsok világ. Ennyi. Csumi! **Duc**

(Készülj, eddz, szeptembertől kőkemény beszólogatás veszi majd kezdetét: 18-as karika, pityergő fanboyok, fenyegetés, betört orrok, minden lesz itt, mint a búcsúban. Itt leszel? Martin)

Mit gondolsz a csevegőről? Számomra az utóbbi fél évben teljességgel érdektelenné vált. Ez természetesen nem a rovatszerkesztő, vagy Martin számlájára írandó, inkább a levelek tartalma kifogásolható. Lehet hogy csak a jó sztorik hiányoznak? Emlékszem még a „kilóbájtos” Zolee+Martin sztorikra, a mekis 500 Ft-ból degeszre-kajálásokról, a londoni ECTS-ekről (Sly burger és tsai), csajozásokról.... Valami hasonlót várnék mostanság is. Nem ugyanolyat, hasonlót, és ebben megpróbálok én is segíteni, kicsit hozzátenni... **Wallace**

(Emberek, itt a nagy ötlet, ezen a nyáron mindenki gyűjtsön szaftos sztorikat, de jó sokat, hogy fél évig azokból tudjunk dolgozni. Számítok a tiedre is – csak kérlek, szakadt, papagájszínű versenyautó ne legyen benne, mert tudod attól... (ásít) Martin)

Szia Big Gay Bácsi! Én szeretem a Csevit mert nekem ez a fórumom mert nincs lehetőségem a net előtt lenni olyan sokat. Tehát ÁJLÁVCSEVI! **Steve Y**

(Miért, lecsuktak? Küldjek krumplilevest? Szabadítsuk ki Sztivit! Martin)

Üdv Martin! Mivel mindenki válasza érdekel, gondoltam elmondom a saját véleményem is a Csevegőről. Mindig is a lap kiemelt fontosságú része volt, és lesz is remélhetőleg. Amint a kezem közé kaparintottam az aktuális számo(ka)t mindig ezt kezdtem el olvasni. Hogy miért? Mert szórakoztató volt. Érdekelt, hogy mi a véleményetek az olvasók által feltett kérdésekre, és nagyon bírtam a (legtöbbször :) humoros beszólásaitokat, Csipi szemétkedését, a Radeonnal való szócsatáidat, Krisz mindent kimerítő válaszait. De valami mostanában nem stimmel... És tudjátok kikkel? Velünk olvasókkal. Emlékszem arra a hónapra, amikor senki, azaz senki sem írt. Ez azért gáz. Elhiszem, hogy nem tudtatok a helyzettel mit kezdeni. Logikus megoldás volt a témák felhozása: ez legalább írásra késztetett sokakat. Az viszont zavart, hogy ehhez nem fűztetek kommentárokat! Szerintem a Csevegőt mi és ti alkotjuk együtt. Hiányoztak a megjegyzések, na... Aztán jött a drága Zsina, aki komolyabb témákról kezdett érdeklődni, és komolyabb Csevit próbált összehozni. Ám bevallom őszintén, ez nekem nem tetszett. Ehhez a rovathoz ugyanis nem passzol a komolyabb stílus! Maradjon, ami mindig is volt, egy vidám odamondogatós kapcsolattartás veletek az újság hasábjain keresztül. Tehát semmiképp nem szeretném, hogy megszűnjön, csak térjünk vissza a gyökerekhez, és nézzük meg, mi sül ki belőle. Ti pedig kedves olvasók, tiszteljétek meg az újságot hónapról hónapra levelekkel, és nem lesz itt probélma. (Csipi nem jöhetne vissza? :D) **Brad Meat**

(Ha Csipit ide visszaengedem, ott kő kövön nem marad... bár szerintem kajak el van puhulva a csávó. Egy sanszot persze még adhatunk neki. Martin)

Hello Martin! Nos a csevegőröl csak annyit, hogy egyszer ilyen, egyszer meg olyan. Ahogy sikerül. (ez szinte csak az olvasókon múlik) Lehet most mélyponthoz érkezett (?) de attól nem kellene már a temetésébe kezdeni. (egyesek máris elkezdetek foglalatoskodni azzal, hogy mi legyen a sorsa a fennmaradó 2 oldalnak a helyén...ahelyett, hogy írnának ide valami értékelhetőt.) Továbbá érdemleges fejlődésnek tartom, hogy eltűntek a „rakjatok be légyszi a csevibe!”, valamint „vegyetek fel tesztelőnek!” utóiratok és jelmondatok. A beszólásokat pedig hiányolom. Attól a ténytől pedig hogy a fórum egyre népszerűbb, még nem kell azt hinni, hogy nem lesz igény eme jól bevált közösségi rovatra. Üdvözlettel: **Csipi1**

(Leveled végéről valahogy lemaradt a „Rakjatok be a Csevibe lécci!” mondat. Mindegy, tudtam, hogy mi a vágyad. Martin)

A csevi akkor volt ugye az igazi amikor még nem volt net, és a kedves olvasók így érdeklődhettek hogy mivan... És azok voltak csak a szép idők {sajnos én kimaradtam belőlük...} amikor az aktuális csevis reagált a levélre Martin beszólt neki és egymást anyázták... igen ez jó volt! lehetett rajta röhögni sokat, a folytatást másra bízom... **akey**

(Az internyet monnyon le! Veled meg mi van haver? Legalább egy anyázást elnyomhattál volna, hogy stílszerű legyél. Legközelebb? Martin)

Sega mindenkinek! A csevegő azé jó, me jó! Kicsit hiányoznak a régi csevegők, mikor mindenki írt mindenfélét, de akkor néha káosz is volt! Mostanában elég jók a témák, néha napján még születnek is jó levelek. Nem akarok senkit megbántani (Dr. Zoidberg és Big Gay Al), de én Zsinát szívesebben olvasnám a cseviben. De amúgy minden frankó, jó az újság, csak így tovább! A viszont látásra! **Richárd**

(Ricsike, aranyom, kis észkombájnom, a kérdés az volt, mit gondolsz a Csevegőről, nem pedig az, kit masszíroznál szívesen egy Margit-szigeti padon. De legyen neked. Martin)

Tisztelt 576 Team! Mit is jelent nekem a Csevegő?

1.) Egy olyan médiumot ahol az olvasók véleményei megjelenhetnek nyomtatott formában.

2.) Egy olyan rovatot, amely – véleményem szerint – meghatározó szerepet játszott az „576 közösség” kiformálásában.

3.) Egy olyan „kávéházat”, ahol a közelebb kerülhetünk az újság szerkesztésében résztvevő emberekhez.

4.) Olyan két oldalt, amely a kiváló újságnak még egy kis plusz pikantériát ad, ezzel is hozzájárulva az egyedi és megismételhetetlen Konzol jelenséghez. Csevegő mindig is volt, és remélem a jövőben is lesz! Köszönöm, hogy elolvastátok a véleményemet! Üdvözlettel: **Johnny**

(Ha ennyit jelent neked a Csevegő, legalább megtehetted volna, hogy írsz valami elméset. Szeptemberben megpróbálhatod újra, ha nem sikerül, kitagadlak az 576 közösségből. Martin)

A véleményem az alábbi: a koncepció remek, de sajnos az alapkérdések 50%-a nagyon erőltetett volt. Az ezekre érkező többnyire ötletes válaszoknak sem sikerült feldobni azt a pár lapos Csevit ami összejött mostanában. Mondjuk a legutóbbi kérdés nagyon jó volt, kár, hogy sokan nem használták ki a szerkesztők faggatásának lehetőségét (ez talán betudható annak is, hogy a Csevegő színvonalesése miatt én is csak átsiklok mostanában a Csevit illető témákon). A fórumos kommuna faggatása, szerepeltetése egyébként jó ötlet, és remek gesztus. Zsina eltűnése szintén érdekes, és nem igazán lett hirdetve, hogy mi is történt. Speciel örülök, hogy Martin válaszol, de a szerepek is inkább erőltetettek, ha magát adná, sokkal őszintébb lenne az egész. Így pár komoly olvasó által feldobott gondolat is elsiklott az utóbbi időkben. Mindenesetre szomorú volna, ha a rovat megszűnne, talán az egyik legrégebbi 576-os ö(kö)rökségről van ugyanis szó. Ötletek:

– Más-más cikkíró vesse fel az ötletet, legyen egy adott hónap gazdája.

– Egy-egy talpraesett fórumozót ültessen Martin az adott Csevegő élére, alkalmanként mást. Kapásból tudnék 4-5 nevet, aki szuper lenne a feladatra. (közben persze a főnök is belekottyanthatna a dolgokba:))

– Lehetnének feladatok, mint rég (címlapkonteszt, minicikkek, versek...) ez általában jó dolgokat szokott eredményezni.

– Néha komolyabb kérdésekbe is bele lehetne menni, amely a társadalmi/szociológiai kérdéseket is feszegetné. Akár esszé jelleggel.

– Vagy csak simán egy olyan ötletládát lehetne nyitni a fórumon, melybe mindenki bedobhatná az aktuális csevi-kérdését, és ezekből lenne szemezgetve mindig egy havi kérdés.

Üdv, és jó munkát! **mcmacko-Géczy Attila**

(Ha a fiam lennél, minden reggel elvernélek. Nagyon keményen. Most nagyon őszinte voltam, szerepek nélkül. A címlapjaid kajak bénák, a minitesztjeid unalmasak, nem kérünk belőlük. Ötletládát csak azért nem nyitok, mert biztos, hogy állandóan a te okosságaiddal lenne tele. Na MOST kezdhetsz pityeregni. (szmááájli) Martin)

Hazudnék ha nem mondanám, hogy mindig is szerettem, de akkor is hazudnék ha azt mondanám, hogy mindig is szerettem. quaid

(Az ember sajnos nem válogathatja meg az olvasóit... Azért szeretlek, bár ez egy hazugság, és egyben nem is. Martin)

Hogy mit gondolok a csevegőről? Általában jókat szoktam nevetni a leveleken/válaszokon :). Van amikor elgondolkodtat, van mikor kicsit untat, de legtöbbször jól szórakozom. Szerintem csevi nélkül nem lenne az újság ugyanaz. BAR

(Én sírni szoktam, főleg az unalmas leveleken. Most is sírtam. Martin)

A csevegő az nagyon jó dolog! Kell az a két oldal az újságba, a sok játékteszt sivatagjában a Csevegő az Oázis! Mikor megveszem, és haza hozom a Konzolt, a Bevezető után az első hogy elolvasom a csevegőt. Na jó hazudtam, nem olvasom el! Nem tudok olvasni, csak a

képeket nézegetem! Jó pihenést srácok! Az úr legyen veletek! :-) Üdv.: **Szent Péter**

(Tudnál arról mondani valamit, hogy a jelen állás szerint a pokolba vagy a mennybe megyek majd? Léccilécci! Martin)

Csevegő, csevegő.... ez a havi téma megint kifog rajtam... egyszerűen nem tudok semmi értelmeset összehozni, nincs ihlet, nincs meg az a pillanat, amikor begyülladna a kanóc és beindulna a láncreakció.... gondolatok vannak bőven.... kezdve a régi analóg levelekkel, a mi a kód a residentben, minek írtok kevés n64 tesztet, hogy kell másolt játékot lejátszani psx-en, a psx ugye viszi a ps2es játékokat.... később a Csipi+Martin féle klasszikus csevegők... amikor haverommal csak egy konzolt vittünk a balcsipartra és egész nap a csevegőn és a beszólásokon röhögtünk és idézgettünk egyfolytában... aztán jött Radeon megjelenése, a 3as keresztbeoltások (martin, rad, kg).. a chewy a csúcson, ilyen jó még soha nem volt... majd

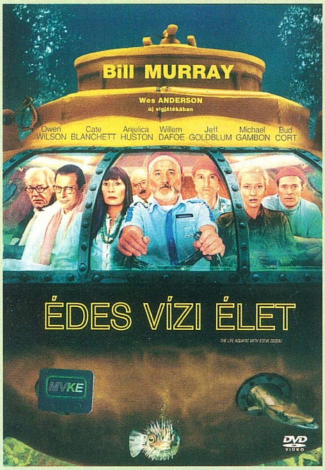
a konzol elit közösségének kialakulása, Krisz feltűnése, a hanyatlás... érdekes hogy a stílus visszanyúlt a gyökerekhez az analóg levelekkel, de a csípős szósz hiányzott a válaszokból... végül a feltámadás, a havi témák.... üdítő szinfolt és még bármi kisülhet, csak hát az írásra való hajlandósság fogyott ki az emberekből... amikor azt látom, hogy minden számban ott a levelem, akármilyen szart is írok, az más gyanús volt.... ennyire nem írnak?... hát ejnye. Szóval volt itt minden, mint a vurstliban... de ezeket ugyis mindenki tudja, átélte, tapasztalta, aki ott volt. A chewegoeu kell... olyan lenne nélküle a konzol, mint a sör hab nélkül (ide rakja be ki ki a kedvenc hasonlatát)... szóval folytassátok.... the show must go on.... **Mrenton**

(Ha még egy triplapontot leírtál volna, frankón felkerestelek volna, és levágtam volna a tünde hajadat, meg a gandalfos szakálladat is. Épp, hogy megúsztad kölyök. A sz*r leveleidet is csak azért tettem be mindig, mert a barátnőd megkért rá, meg fizetett is. Sokat. Most már tudod. Sz*r ügy. Martin)

Emberek, ez egy tanulságos menet volt. Köszönöm mindenkinek, aki írt – kár, hogy egy olyan levél nem jött, amiben valami értelmes gondolat lett volna. Az értelmetlen ötleteket vettem, megrágom, de azért most már eléggé tiszta, hogyan is képzelitek el a Csevegőt a jövőben. Szeptemberig szedjétek össze magatokat, mert ez így borzasztó égő, harmatosan gyengék vagytok. Leveleiteket a nyár végéig mindenképpen küldjétek el – legyen mondjuk augusztus 31.

Az a téma, hogy nincs téma. Hogy telt a nyarad, mennyire utálod a pléjszésönösöket, elveszett a kutyád, úgy berúgtál, hogy egy pottyantós vécében ébredtél, gyogyók a szüleid, felgyújtottad az iskolád, legszívesebben felakasztanád a Martint? Nekem mindegy, jöhet bármi, bármilyen stílusban! Amit a nyomdafesték elbír – és amit nem, az is. Egy a lényeg – add ki magadból a nyári élményeidet! 576konzol@576.hu Martin

FILM/DVD











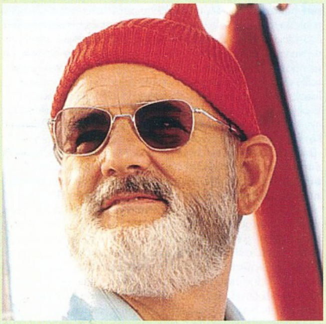
Édes vízi élet /The Life Aquatic With Steve Zissou/
Műfaj: szürreál vígjáték
Rendező: Wes Anderson
Szereplők: Bill Murray, Owen Wilson, Cate Blanchett, Anjelica Huston
DVD: 5.1-es magyar, angol, cseh hang
Extrák: kimaradt jelenetek, sztárok a forgatáson

Érdemes elgondolkodni egyszer azon, hogy a szellemeskedő magyar címvariációk mennyire képesek befolyásolni egy film sorsát. Jó, nyilvánvalóan a Csaj nem jár egyedül a butaság bugyraiban szárnyaló elnevezéssel együtt is képes volt tinik százezreit moziba csábítani, de mi a helyzet mondjuk a Stir of Echoes című thrillerrel, amit a forgalmazó gyakorlatilag saját maga végzett ki a magát önként Shayamalan filmje mögé soroló Hetedik érzék címmel, holott az említett mű köröket ver Bruce Willis bamba tekintetére. És még inkább, vajon hány jóérzésű ember váltana jegyet egy Édes vízi élet kódnév alatt futó mozgóképre? A bamba vígjátékot ígérő címet kitaláló személy minden bizonnyal azt gondolta, hogy ha a jól ismert „édes élet" kifejezés két tagja közé beszúrja a filmben valóban sokat szereplő közeg nevét, az majd tök jó lesz, mert a közönség ugye alapvetően szereti a lejárt szavatosságú szóvicceket. Pedig nem.

De most inkább vitorlát fel és hagyjuk magunk mögött a címfordítás által keltett viharos hullámokat és hajó orrát fordítsuk gyorsan az igazán fontos dolgok irányába, mint például a történet, ami ugye jó, már csak azért is, mert a tengerkutatós, önfelfedezős, keserédes filmek palettája eddig elég limitált számú (1 db) lehetőséggel tudott eleddig kecsegtetni. Fogadjuk el tehát egyetemes jónak a segédpilóta, Ned „őazapámvagynem" jellegű intellektuális fogócskáját a szupersztár, óceánkutató, doksifilmes Steve Zissou-val, kinek karakterét egyébként bevallottan a szupersztár, óceánkutató, doksifilmes Jacques Cousteau ihlette. Mivel Wes Anderson filmről beszélünk van sok mellékszereplő is, ráadásul az idiótábbik fajtából, élen a dívaszerű Mrs. Zissou-val, a balek riválissal, valamint az Oceanographic Explorer riporternőjével, aki mellesleg terhes és nem a gondtól... De a lényeget még nem is mondtam, a kis társaság alapvetően azért verődik össze, hogy Steve elkapja a barátját felzabáló rejtélyes jaguárcápát! Hát igen, Andersonnak ezúttal sikerült nyakig merülni a szürrealizmusban, pedig ebben az összetevőben eddigi filmjei (Petárda, Okostojás, Tenenbaum, a háziátok) sem szűkölködtek, de ezúttal valóban szabadon eresztette a képzeletét és az óceánkutató sztorijába belesűrített minden műfajt, ami éppen eszébe jutott.

Az alap ugye egy, a Moby Dicket idéző bosszúhadjárat, az apakeresős szám bővelkedik a családi drámában, aztán az egész ugye egy furcsa vígjáték ,és börleszkszerű tűzpárbajok is színesítik az összképet, hogy a végén egy olyan elvont befejezésben fussanak össze a szálak, ami után még a legmegszállottabb LSD fanatikus is megnyalja mind a tíz ujját. A fentiek tükrében tessék óvatosan közelíteni a filmhez, mert a stíluskavalkád könnyen padlóra küldheti a gyanútlan egyszeri fogyasztót, főleg, ha most találkozik először Anderson speciális humorával. Pedig egyébként minden a legnagyobb rendben van, Bill Murray életének egyik legjobb alakításával brillírozik a cinikus és megkeseredett Zissou kapitány szerepében, Willem Dafoe mint hibbant német mérnök szintén kiváló, Owen Wilson, pedig... olyan owenwilsonos. Feltétlenül ki kell térni Seu Jorge zseniális kísérőzenéjére, ami klasszikus David Bowie slágerek portugál nyelven való előadásából áll össze. Állítólag a srác a stáb tagja volt és munka közben olyan szépen dalolászott, hogy a rendező személyesen kérte fel a filmzene elkészítésére. A sztori valóságtartalma mondjuk erősen megkérdőjelezhető, de pont illeszkedik a film stílusához, meg azért jól esik elhinni, hogy ilyesmik csak úgy spontán meg szoktak történni a forgatásokon. Nem szokásom külön kitérni a DVD kivitelére, de ebben az esetben sikerült összehozni egy olyan ötletes menüt, ami előtt le a (képzeletbeli) kalappal. A tonnányi pozitívum ellenére tehát kezdők csak bemelegítés után kezdjenek bele, profik nyugodtan ugorhatnak fejest is, ígérem nem fog fájni.

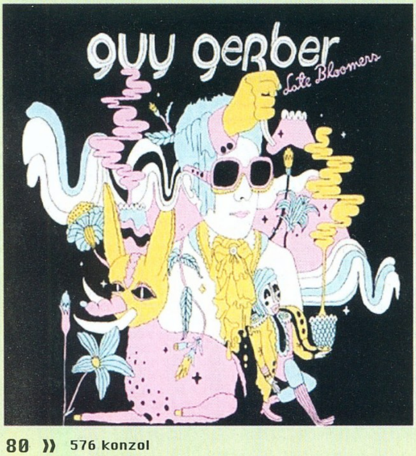
Végül jöjjön a klisé, mindenkinek kellemes nyarat, hallgassatok sok cédét, nézzetek sok filmet, a Transformers-t minimum kétszer... Hogy meglegyen a keretes szerkezet, még egy utolsó üzenet a címes embernek: az óceán SÓS bazze!







ZENE



Guy Gerber – Late Bloomers /Cocoon Recordings/

Nem tudom, hogy a nehezen összegyűjtött pezeták CD-re váltásakor ki mennyire hajlamos a hazardírozásra, én mindenesetre általában a trendben lévő kötelező „évlemezei" közé rendre be szoktam zsákbamacskázni egy-egy kevésbé, vagy egyáltalán nem ismert alanyt. Elég egy ismerős név, jól hangzó cím vagy szimpatikus illusztráció, és már lépre is mentem. Ez esetben konkrétan bohó gyerekkorom utolérhetetlen, tanulságokkal jócskán megtűzdelt kedvence, a Nemtudomka Napvárosban című alapmű illusztrációira hajazó borító inspirált leginkább a Late Bloomers megvásárlására. Na jó, persze eltöltöttem a kötelező 5 percet az előadó myspace oldalán, ami alapján leszűrtem, hogy ez egy jófajta deepes house cucc, amit ugyan nem kell feltétlenül komolyan venni, viszont kellemes aláfestést nyújthat a kevésbé tradicionális, hegedűszót nélkülöző vasárnapi ebédhez. Így utólag visszagondolva nem is tévedtem olyan nagyot, hiszen a lemez egyik aspektusát ezzel a leírással ügyesen le is fedtük, de azért a vasárnapi ebédes példát ne tessék készpénznek venni, ellenkező esetben csúnyán meg lehet ugyanis lepődni a vásárlást követően, lévén ez itten mégiscsak techno / house zene, amit ugye egyesek gyomra nehezebben bír bevenni, mint mondjuk a Charlie féle Eszpéeszt. Nem kell egyébként valami ultra heavy dologra gondolni, csak a zenék ügyes húzással olyan módon vannak megszerkesztve, hogy a lazulók és a hálószobatáncosok se érezzék pofára ejtve magukat (tudod, felőlem telefon, felőled kamera...) A szinte már trance-be átcsapó Seagull például most kifejezetten álmosít, pedig pár órával korábban éppen ez a szám segített ébren maradni a zombi (más néven: fogyasztó) invázió által sújtott egyik hipermarketben. Aztán tök jó példa még a Moody Samba, ami bár izé... mégsem olyan jó példa, mert kétlem, hogy az acides vartyogásokra bárki jóízűt tudna lazítani, de ettől a szám még valami durva jó. Kiemelkedik még a 2 Birds 1 Stoned, illetve a Are U Naked?, meg nagyjából az összes többi is. Mindez a számok bravúros felépítéséből fakad, meg hogy a srác úgy tudja nyomni a techno-t, hogy az house-nak hangzik. Közben rájöttem, hogy mégis a Last Frequency a legjobb dal. Kötelező tananyag! Ha szereted a dance mjúzakot, akkor azért, ha meg nem, akkor azért.



telefonos csomagküldő szolgálat 06 70 365 0385

PS3 — PLAYSTATION 3

Def Jam Icon	16998	kapható!
Enchanted Arms	16998	kapható!
F1 Championship Edition	16998	kapható!
Fight Night Round 3	16998	kapható!
Genji Days of Blade	16998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	16998	kapható!
Marvel Ultimate Alliance	16998	kapható!
Motorstorm	16998	kapható!
NBA 2K7	16998	kapható!
NBA Street Homecourt	16998	kapható!
Need For Speed Carbon	16998	kapható!
NHL 2K7	16998	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	16998	kapható!
Resistance Fall of man	16998	kapható!
Ridge Racer 7	16998	kapható!
Shrek The Third	július	július
Sonic The Hedgehog	16998	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
The Darkness	július	július
The Godfather The Don's Edition	16998	kapható!
Tiger Woods PGA Tour 07	16998	kapható!
Tony Hawk Project 8	16998	kapható!
Transformers The Game	16998	július
Untold Legends Dark Kingdom	16998	kapható!
Virtua Fighter 5	16998	kapható!
Virtua Tennis 3	16998	kapható!
PS3 gép 60GB-os merevlemezzel	**akciós**	**kapható!**

PS2 — PlayStation 2

25 To Life	6998	kapható!
Call of Duty 3	15999	kapható!
Final Fantasy XII	14399	kapható!
God Hand	10598	kapható!
God Of War II	16998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos !	14999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
NFL Street 3	14999	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	13998	kapható!
Sega Megadrive Collection	5999	kapható!
Shrek The Third	13998	július
Socom US Navy Seals Combat Assault	16998	kapható!
Spider-Man 3	13998	kapható!
Spider-Man 3 + Controller / limitált! /	15998	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	7999	kapható!
Test Drive Unlimited	12999	kapható!
The Fast & the Furious	9998	kapható!
Tomb Raider Anniversary Spec Ed.	14999	kapható!
Transformers The Game	13998	július
PS2 Gép + Memory Card	**kapható!**	**akciós**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

24 The Game Platinum *magyar felirattal*	5999	kapható!
Black Platinum	6499	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
Call of Duty 2 Big Red One Platinum	8999	kapható!
Cars (Verdák) Platinum	7999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
Fifa Street 2 Platinum	6499	kapható!
Grand Theft Auto III.	5999	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Hitman Contracts	3998	kapható!
Hitman Triple Pack	6998	kapható!
Lego Star Wars	4999	kapható!
Lego Star Wars II	7999	kapható!
Lord of The Rings Third Age	6499	kapható!
Medal of Honor European Assault Platinum	6499	kapható!
Mortal Kombat Shaolin Monks Platinum	6499	kapható!
Need for Speed Most Wanted Platinum	6499	kapható!
Onimusha 3	4999	kapható!
Onimusha Dawn of Dreams	4999	kapható!
Pirates of The Carribbean 2	7999	kapható!
Prince of Persia 2 Platinum	5999	kapható!
Prince of Persia 3 Platinum	7999	kapható!
Prince of Persia Trilogy	9998	kapható!
Rayman 10th Anniversary	6998	kapható!
Resident Evil 4 Platinum	6998	kapható!
Sims 2 Platinum	6499	kapható!
Splinter Cell Pandora Tomorrow	3998	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
Tourist Trophy	5999	kapható!

PSP — PSP

Call of Duty Roads to Victory	11999	kapható!
Burnout Dominator	11999	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
Dragonball Z Shin Budokai 2	12998	kapható!
Driver 1976	12998	kapható!
Dungeon Siege Throne of Agony	9998	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA Street 2	6499	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	11999	kapható!
Justice League Heroes	5999	kapható!
Killzone : Liberation	5999	kapható!
LocoRoco	5999	kapható!
Medievil Ressurrection	5999	kapható!
Metal Gear Solid Portable Ops	13998	kapható!
Mind Quiz	3998	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	11999	kapható!
Prince of Persia Rival Swords	13998	kapható!
PSP Film konvertáló program	3998	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13998	kapható!
Ridge Racer 2	5999	kapható!
Star Wars Battlefront 2 Platinum	8999	kapható!
Star Wars Lethal Alliance	6998	kapható!
Street Fighter Alpha 3 MAX	6998	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	11999	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
Tony Hawk Project 8	12998	kapható!
Transformers The Game	13998	július
PSP Base Pack háromféle színben	**akciós**	**kapható!**

Nintendo Wii — Wii

Ant Bully	7499	kapható!
Call of Duty 3	14999	kapható!
Excite Truck	13998	kapható!
GT Pro Series	16998	kapható!
Happy Feet / Táncoló Talpak	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	július
Heatseeker	14999	kapható!
Madden NFL 07	14999	kapható!
Mario Party 8	13998	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13998	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
Meet The Robinsons	13998	kapható!
Need For Speed Carbon	14999	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	13998	kapható!
Prince of Persia Rival Swords	15999	kapható!
Rampage Total Destruction	7499	kapható!
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható!
Red Steel	16999	kapható!
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	július
Shrek The Third	14999	kapható!
Sonic and The Secret Ring	16998	kapható!
Spider-Man 3	14999	kapható!
SSX Blur	14999	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	16799	kapható!
The Godfather Blackhand Edition	14999	kapható!
The Grim Adventures of Billy & Mandy	10999	kapható!
The Legend of Zelda : Twillight Princess	16998	kapható!
Tiger Woods 07	14999	kapható!
Transformers The Game	14999	július
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Wing Island	13999	kapható!
Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék	**kapható!**	**akciós!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

mert játszani jó

DS/GBA — NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE

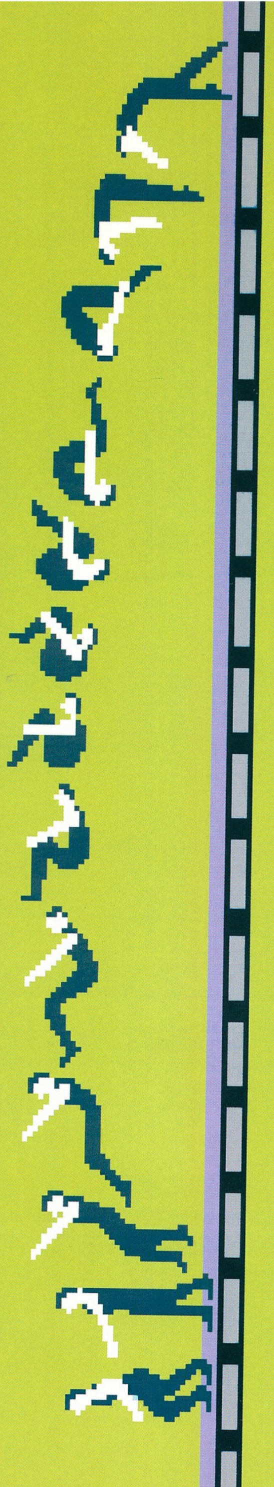
42 All Time Classic DS	8999	kapható!
Anno 1701	9998	kapható!
Custom Robo Arena DS	11999	kapható!
Diddy Kong Racing DS	11999	kapható!
Final Fantasy IV GBA	11999	kapható!
Final Fantasy V GBA	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA	9998/9998	július
Hotel Dusk Room 215 DS	11999	kapható!
Magical Starsign DS	11999	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11999	kapható!
Metroid Prime Hunters DS	11999	kapható!
Need For Speed Carbon DS/GBA	11999/9998	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Nintendogs Chihuahua DS	11999	kapható!
Nintendogs Dachshund DS	11999	kapható!
Nintendogs Dalmata DS	11999	kapható!
Nintendogs Labrador DS	11999	kapható!
Pirates of The Carribbean 3 DS	9998	kapható!
Pokémon Mystery Dungeon Blue DS	12998	kapható!
Resident Evil Deadly Silence DS	11999	kapható!
Shrek The Third DS	8999	július
Sim City DS	9998	kapható!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA	11999/11999	kapható!
Spectrobe DS	11999	kapható!
Spider-Man 3 DS	8999	kapható!
Starfox Command DS	11999	kapható!
Super Mario 64 DS	11999	kapható!
Teenage Mutant N.T. DS / GBA	11999/8499	kapható!
Tomb Raider Legends DS / GBA	8999/8999	kapható!
Transfomers The Game DS	8999	júniustól
Wario: Master of Disguise DS	11999	kapható!
Yoshi's Island 2 DS	11999	kapható!
DS Lite Gép három választható színben	**akciós**	**kapható!**
AGT készülék / fejlesztett kijelzős GBA SP/	**akciós**	**kapható!**

XBOX 360 — XBOX 360

The Darkness	július	július
Call of Duty 2 Game of the Year	9998	kapható!
Command & Conquer Tiberium Wars	16998	kapható!
Crackdown *magyar *+Halo 3 Multiplayer Demo	15999	kapható!
Dead or Alive 4 Classic	8999	kapható!
Dead Rising	7999	kapható!
Def Jam Icon	16998	kapható!
FIFA 06	7499	kapható!
Fight Night Round 3	9998	kapható!
Forza 2 Motorsport - Collector's - Angol	19999	kapható!
Forza 2 Motorsport - szinkronos !	16998	kapható!
Gears of War	16998	kapható!
Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos!	16998	kapható!
Import Tuner Challenge	8999	kapható!
Lord of The Rings Battle For Middle Earth II.	9998	kapható!
NBA Street Homecourt	16998	kapható!
Need For Speed Carbon	16998	kapható!
Pimp My Ride	12998	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	16998	kapható!
Project Gotham Racing 3 Classic	8999	kapható!
Project Sylpheed Arc of Deception	14999	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
Table Tennis	7999	kapható!
Tenchu Z	14999	kapható!
The Transfomers The Game	16998	július
Tomb Raider Legend	6499	kapható!
Top Spin	9998	kapható!
Vampire Rain	14999	kapható!
XBOX 360 Elite előrendelhető ajándék Controllerel		**akciós!**

576 üzletek

• **Árkád**	**06 1 434 8076**
• **Campona**	**06 1 424 3424**
• **Duna Plaza**	**06 1 239 2858**
• **Europark**	**06 1 280 9585**
• **Mammut II**	**06 1 345 8076**
• **Pólus Center**	**06 1 419 4117**
• **WestEnd**	**06 1 238 7576**
• **Győr Árkád**	**06 96 555 049**
• **Debrecen Plaza**	**06 52 342 120**
• **Kecskemét Malom**	**06 76 328 119**
• **Szeged Plaza**	**06 62 468 978**
• **Tatabánya Vértes Center**	**06 34 801 440**



9 771417 929000 07007